PC PLAYSTATION 2 XBOX GAMECUBE GBA PSP NINTENDO DS MOBILE HARDWARE

XS MAGAZINE

XS MAGAZINE

КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ БЕЗ ФАНАТИЗМА

№4 АПРЕЛЬ 2005



КОРСАРЫ III

DVD-ДИСК В КОМПЛЕКТЕ

ПИРАТСКИЙ ЖАНР КАК ОН ЕСТЬ

SOLITARY PUBLISHING

ISSN 1813-6052

XS MAGAZINE

КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ БЕЗ ФАНАТИЗМА / №04 апрель 2005

Акелла

METAL HEART
ВОССТАНИЕ РЕПЛИКАНТОВ



Капитан Лантан Сигни и второй пилот Шерис Шеридан после гибели их космического корабля оказываются на планете Процион - отрезанном от галактики мире, где могущественная Империя добывает бесценный минерал тактоний. Судьба распорядилась так, что именно нашим героям предстоит поднять восстание и освободить угнетенные народы Проциона из-под власти Империи.









- Футуристическая ролевая игра в лучших традициях Fallout
- Оригинальная, тщательно проработанная ролевая система
- Партия до 6 персонажей из представителей 4 игровых рас
- Огромное разнообразие оружия и высокотехнологичных имплантантов
- Отличная графика с поддержкой современных визуальных эффектов

СОЮЗ

М.видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614

Акелла

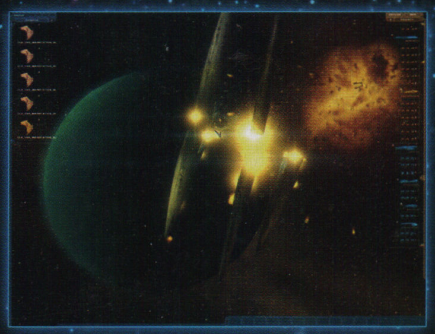
1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С:МУЛЬТИМЕДИА

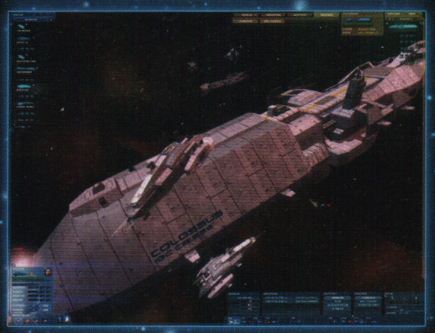
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64,ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

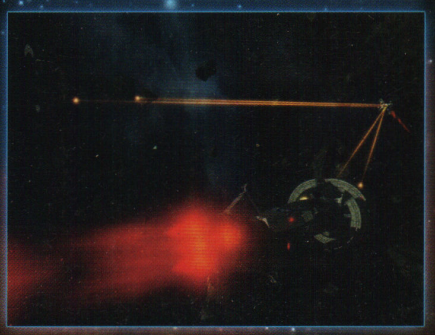
Эпическая космическая 3D RTS в лучших традициях жанра.

NEXUS

ИНЦИНДЕНТ НА ЮПИТЕРЕ







- 6 эпизодов
- 26 миссий
- 10 звездных систем
- 50 персонажей
- 90 видов оружия

ФИРМА «1С» NIKITA Interactive MITHIS

© 2004 HD Interactive BV. Разработано Mithis при использовании технологии Black Sun 3D. Издано HD Interactive BV. Nexus - The Jupiter Incident является торговой маркой HD Interactive BV. HD Interactive и логотип HD являются торговыми марками HD Interactive BV. Mithis и логотип Mithis являются торговыми марками Mithis Entertainment Ltd. Все прочие торговые марки являются собственностью их законных владельцев. Всё права защищены.
© 2004 Nikita. Все права защищены.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

КАЗАКИ II
НАПОЛЕОНОВСКИЕ ВОЙНЫ

В ПРОДАЖЕ С 4 АПРЕЛЯ!



ПРЕИМУЩЕСТВА ЛИЦЕНЗИИ

Только покупая лицензионную версию, Вы получите:

- Регистрационную карточку с уникальным номером для игры в Интернет
- Возможность выиграть: цифровую видеокамеру, один из трех современных мобильных телефонов, один из шести flash MP3 плееров.

Подробности в коробке с игрой!

GSC WORLD PUBLISHING

Разработчик GSC Game World. Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing. Эксклюзивный дистрибьютор в России ЗАО "1С" 123056 Россия, Москва, ул. Селезневская 21, тел.: (+7 095) 258-44-08, 688-89-20, факс: (+7 095) 681-78-08, e-mail: 1c@1c.ru.

GSC GAME WORLD

WWW.COSSACKS2.RU

Журнал об интерактивных развлечениях
№ 04 апрель 2005

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия
ПИ №ФС77-18937 от 15.11.2004

Выходит 1 раз в месяц

Ждем писем читателей по адресу:
xs@solitary.ru
127287 г. Москва, а/я 24, «XS Magazine»

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Александр Щербаков
alexander_shcherbakov@solitary.ru

Заместитель главного редактора
Андрей Дронин
Редактор
Виктор Зуев
Редактор (DVD)
Вания Каракасиян
Редактор (Online)
Сергей Долинский
Литературный редактор
Марина Волнорезова
Над номером работали:
Олег Иноземцев
Александр Лашин
Иван Лисиченко
Михаил Новгородцев
Станислав Полозюк
Даниил Сваргов
Михаил Судаков
Егор Холмогоров
Артур Циленко
Александр Цыганенко
Дмитрий Эстрин

Тестовая лаборатория
Даниил Невзоров
Никита Псовский

Арт-директор
Миша Энджин
misha_engine@solitary.ru
Дизайнер
Андрей Кудияров
Менеджер по рекламе
Наталья Болотина
natasha_bolotina@solitary.ru
тел. 8 903 142 2251

Учредитель и издатель
ЗАО «Solitary Publishing»
Генеральный директор
Александр Дидух
alexander_didukh@solitary.ru
Издатель
Сергей Лянге
serge_lange@solitary.ru
Типография
OY «ScanWeb»
Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 30 000 экз

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не редактируются и не корректируются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «XS Magazine» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.



Приветствую!

При подготовке каждого номера мы сталкиваемся с одной нельзя сказать, чтобы неприятной, но очень уж своеобразной проблемой. Дело вот в чем. В журнале — как это видится с нашей колокольни — присутствует куча компонентов, которые нуждаются в доводке и развитии. Вот только порой приходится сдерживаться, чтобы не бежать впереди паровоза. Нам скучно стоять на месте — всегда хочется обозначить движение и попробовать что-то новое. А между тем иногда необходимо прятать в чулан излишний радикализм. Иначе не поймут. В каждом последующем номере должна прослеживаться преемственность и планомерное развитие идей. Резкие скачки, к сожалению, мы не всегда можем себе позволить. Потому что нефункционально. Это неудобно, в первую очередь, для читателя. Поэтому ждите от нас поступательных движений. Но неуклонных. С каждым новым выпуском вы вправе ожидать от нас чего-то нового.

Александр Щербаков
главный редактор
alexander_shcherbakov@solitary.ru

XS MAGAZINE СОДЕРЖАНИЕ

№4 АПРЕЛЬ 2005

EDITORIAL СЛОВО 03

NEWS НОВОСТИ 06



LOADING ЗАГРУЗКА

Адреналин 22
Commandos: Strike Force 24
Магия крови 26

PREVIEW В ПРОЕКТЕ

NARC 62
Казаки II: Наполеоновские войны 66
Area 51 70
Brothers in Arms 72
The Suffering: Ties That Bind 74
Stolen 76
Empire Earth II 78
Project: Snowblind 80
Still Life 82

FEATURE РЕПОРТАЖ

Commandos: Strike Force 84

COVER STORY НА ОБЛОЖКЕ

Эволюция «Корсаров III» 28
Корсары III 36
Гром и молния! «Пиратский» жанр 40
Swashbucklers: Blue & Grey 50
Одиссея капитана Блада 54
Pirates of the Burning Sea 58





FEATURE СПЕЦ

Вопрос номера 92

REVIEW РЕЦЕНЗИИ

Hearts of Iron II 98
The Punisher / Каратель 102
Карибский кризис 106
Street Racing Syndicate 110
Playboy: The Mansion 114
Mercenaries 116
Альфа Антитеррор 118
Sonic Mega Collection 120
Call of Duty: Finest Hour 122
Settlers: Heritage of Kings 124
Virtua Quest 126

MOBILE

ИГРЫ ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВ

Игры для мобильных телефонов 128
Игры для КПК 130
Игры для N-Gage 134
Мобильные телефоны 136
КПК и смартфоны 138

ONLINE ИНТЕРНЕТ

Online News 140
Online Games 142
Online Feature 144

РЕКЛАМА

«1С»	4 обл.
«1С»	1
«1С»	15
«1С»	39
«1С»	61
«1С»	95
«1С»	113
«Акелла»	2 обл.
«Акелла»	11
«Акелла»	17
«Акелла»	91
«Бука»	53
«Новый диск»	21
«Новый диск»	65
«КРИ»	109
«Союз»	105
Gamepark	3 обл.
GSC World Publishing	2
Playmobile	133
Vellod Impex	9
Vellod Impex	13
Vellod Impex	19
Vellod Impex	57



HARDWARE ЖЕЛЕЗО

Новости 148
Новинки рынка 152
Бандлы PlayStation 2 в России 154
Перспективы 156
Сводный тест ультрапортативных ноутбуков 158
Тест Pentax Optio WP 162
Тест Action Replay Max 163
Тест NVIDIA SLI VIDEOSYSTEM 164
Девайс месяца 166
Гаджеты 168
В деталях: ViewSonic VX912 172

RETRO РЕСТАВРАЦИЯ

Непоследний герой 174

COLUMNS КОЛОНКИ

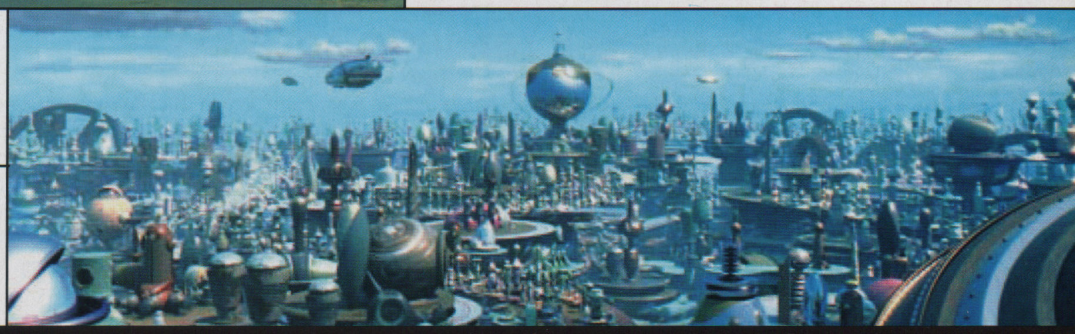
Повести Белкина 186
Киноигры 188

MEDIA В КУРСЕ

Кинопремьеры 180
Музыка 184

FEATURE СПЕЦ

Конкурс Logitech 190
Анонс 192



СОДЕРЖАНИЕ DVD

DVD VIDEO

GAMEPLAY

Dungeon Lords
Star Wars: Republic Commando

MOVIE TRAILERS

«Правила съема: Метод Хитча» (Hitch)
«Малышка на миллион» (Million Dollar Baby)
«Электра» (Elektra)
«Сын Маски» (Son of the Mask)
«Константин: Повелитель тьмы» (Constantine)
«Изгоняющий дьявола: Начало» (Exorcist: The Beginning)

GAME TRAILERS

Area 51
Cold Fear
Constantine
Crime Life: Gang Wars
Darkwatch
Fear & Respect
Fight Night Round 2
Gauntlet: Seven Sorrows
L.A. Rush
Mortal Kombat: Shaolin Monks
NARC
Samurai Western
Splinter Cell: Chaos Theory
Still Life
The Suffering: Ties That Bind
Star Wars: Republic Commando
Tenchu: Fatal Shadows
The Godfather
The Regiment
Unreal Championship 2: The Liandri Conflict
Worms 4: Mayhem

DVD ROM

ДЕМО-ВЕРСИИ

Empire Earth II
Freedom Force vs the Third Reich
Psychotoxic: Gateway to Hell
Splinter Cell: Chaos Theory
Star Wars: Republic Commando
SWAT 4

ВИДЕО

«Казаки II: Наполеоновские войны»
«Xenus: Точка кипения»
Act of War: Direct Action
Battlefield 2
Castelvania
Close Combat: First to Fight
Colin McRae Rally 2005
Domination
DOOM III: Resurrection of Evil
Dragonshard
F.E.A.R.
Freedom Force vs the Third Reich
GTR
Guild Wars
Jade Empire
Live for Speed
Metal Gear Acid
NBA Street V3
Project: Snowblind
Raze's Hell
Spider-Man 2
Star Wars: Republic Commando
SWAT 4
The Matrix Online
The Moment of Silence
The Sims 2: University
TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator
Tony Hawk's Underground 2 Remix
TrackMania Sunrise
Unreal Championship 2: The Liandri Conflict



BONUS-TRACK: ИГРА В ПОДАРОК
Компания «Акелла» представляет! Только на нашем DVD — полная версия игры «Танкистадоры».



Нео, вернись!

Atari снова хочет сделать боевик по «Матрице». Теперь уже с Нео в главной роли

Напомнив прессе о том, что MMORPG The Matrix Online выйдет в США в конце марта, Atari также анонсировала новый однопользовательский action-проект во вселенной «Матрицы». Называться он будет The Matrix: Path of Neo. То, что имя Нео попало даже в название игры — очень примечательный факт. Несмотря на хорошие продажи, Enter the Matrix несколько дискредитировала себя в глазах общественности, так как пресса все-таки убедила геймеров, что проект этот был слабый и недоработанный. Чтобы вернуть лицензии доброе имя, Atari решила использовать главный козырь: дать нам играть не за каких-то там Призраков и, прости Господи, Ниобе, а за самого Нео. Как и раньше, все видеоролики будут режиссировать сами братья Вачовски. А для пущей солидности в работе над игрой примет участие Джоэл Сильвер — продюсер кинотрилогии. Path of Neo должна выйти в конце года на PS2, Xbox и PC.

КОРОТКО

Sony пообещала, что цены на фильмы, выпущенные в формате UMD, будут колебаться в пределах от $20 до $30. Так, Hellboy, Resident Evil: Apocalypse, XXX и Once Upon a Time in Mexico, выходящие уже весной, можно будет купить всего за $19.99.

Square Enix пошла на Запад

Компания намерена агрессивно наращивать свое присутствие на иностранных рынках

Square Enix хочет, чтобы продажа ее игр за пределами Японии приносила ей 50% совокупного дохода всего издательства. Чтобы добиться этой цели, она даже готова покупать европейские и американские компании, укрепляя тем самым свои позиции за рубежом. Интересно, означает ли это, что американцам (и тем более европейцам) теперь не придется ждать по полгода-году, пока Square Enix сподобится перевести очередную часть Final Fantasy? Кстати, о ней родимой. Президент издательства, Йоити Вада, попросил фанатов сериала потуже затянуть пояса, так как FF XII весной не выйдет. Зато он обещал, что начиная с апреля Square Enix будет выпускать по одной игре каждый месяц. Это, кстати, необязательно хорошая новость, так как более чем сомнительного ширпотреба Square Enix всегда делала достаточно. Теперь его просто станет больше. Но зато Вада официально подтвердил, что новые Dragon Quest (восьмая часть которого еще даже не вышла на Западе) и Star Ocean уже находятся в разработке.





Теперь у вас есть возможность оформить подписку на XS Magazine!

XS MAGAZINE

Стоимость одного номера	135 рублей
Стоимость подписки на полгода (6 месяцев)	810 рублей
Стоимость подписки на 1 год	1620 рублей

Оплату подписки необходимо произвести до первого числа подписного месяца. Подписка производится только на территории Российской Федерации.

В стоимость подписки уже включена почтовая доставка заказными бандеролями.

Чтобы подписаться, достаточно вырезать и заполнить прилагающуюся квитанцию. Или же воспользоваться ксерокопией.

При заполнении необходимо разборчиво указать:

- *название организации*
- *получателя*
- *почтовый индекс*
- *адрес для доставки*
- *количество номеров*
- *сумму вашего заказа*

При оплате платежным поручением, вам необходимо отправить заявку на подписку и затребовать счет к оплате любым удобным способом.

Сделать это можно:
- по телефону: (095) 101 25 52
- по e-mail: podpiska@rosp.ru

ИЗВЕЩЕНИЕ

ОАО Агентство"Роспечать" ИНН 7734006150
р/с № 40702810100020001342 Сбербанк России г. Москва
К/с 30101810400000000225; БИК 044525225; КПП 773401001

Организация: _____

ФИО: _____

Адрес для доставки: _____

_____

Подписка на журнал «XS Magazine»
С №_____ по № _____ 2005г.

Плательщик (подпись):

Сумма, руб.

КАССИР

КВИТАНЦИЯ

ОАО Агентство"Роспечать" ИНН 7734006150
р/с № 40702810100020001342 Сбербанк России г. Москва
К/с 30101810400000000225; БИК 044525225; КПП 773401001

Организация: _____

ФИО: _____

Адрес для доставки: _____

_____

Подписка на журнал «XS Magazine»
С №_____ по № _____ 2005г.

Плательщик (подпись):

Сумма, руб.

КАССИР

Оплата по этой квитанции действительна до 31 декабря 2005 года.

Почтовый адрес для писем по вопросам подписки: 123995, Москва, пр-т Маршала Жукова, 4, Агентство «Роспечать», Отдел Прямой Подписки.

Смерть маньякам

Sega готовит симулятор охоты на серийных убийц



Sega и Monolith анонсировали новый триллер под названием Condemned. В игре нам предстоит войти в роль агента ФБР Итана Томаса, занимающегося поимкой серийных убийц. Для поиска преступников к нашим услугам будет целый арсенал всевозможных гаджетов, а для обезвреживания негодяев — богатейший арсенал приемов рукопашного боя. Интереснее всего пока то, что игра создается на движке F.E.A.R. (над этой игрой также работает Monolith) и обещает стать самым красивым шутером этого года (если выйдет, конечно). Condemned разрабатывается для PC и консолей нового поколения. Учитывая, что игра должна появиться в продаже зимой, можно предположить, что под «консолями» подразумевается Xbox 2.

КОРОТКО

По слухам, Microsoft поручила Алексу Гарленду, автору легендарного романа «Пляж», написать сценарий фильма по лицензии Halo. Сама Microsoft официально пока ничего не объявляла.



«Крестный отец» для самых маленьких

Electronic Arts хочет превратить легендарный фильм в игру, которой все возрасты покорны

Вице-президент Electronic Arts, Дэвид Де Мартини, поделился тем, как компания видит будущее The Godfather — новой игры, создаваемой по одноименному фильму Фрэнсиса Форда Копполы. «Фильмы из серии «Крестный отец» получили в США рейтинг R (то есть 17+ — О.И.). Но для «Крестного отца» насилие далеко не самое важное. И, я думаю, мы останемся верны этому принципу. Геймерам нужно будет действовать взвешенно, чтобы пройти игру». В принципе, ничего бы такого криминального в словах Де Мартини не было, если бы он не представлял Electronic Arts — компанию, которая очень не любит, когда ее игры получают рейтинг Mature, а все больше предпочитает Teen, чтобы подростки от 13 лет могли покупать ее творения. При всем уважении к жадности EA, The Godfather — едва ли тот случай, когда стоит ориентироваться на школьников. Однако издатель, похоже, собирается сделать именно это. Так, Де Мартини считает, что не имеет практически никакого значения, видел ли человек, играющий в The Godfather, фильм или нет. Зато он слышал, что «Крестный отец» — это нечто очень уважаемое. Подобное заявление многого стоит, потому как, при всей легендарности фильма, едва ли многие американцы 13-15 лет его видели. Вот они-то и не должны, по мнению Electronic Arts, чувствовать себя ущемленными и обойденными стороной.



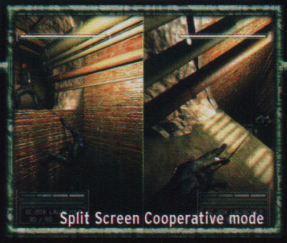
TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL
CHAOS THEORY™

ВРАГ СОВЕРШЕНСТВУЕТСЯ,
ОЧЕРЕДЬ ЗА ТОБОЙ!









16+ www.pegi.info

PlayStation.2

NETWORK PLAY

vellod impex

По вопросам оптовых закупок
обращайтесь по тел. (095)787-0775

ВЕСНА 2005

WWW.SPLINTERCELL.COM

UBISOFT

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Chaos Theory, Sam Fisher, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

Японцы не хотят PSP?

Объемы продаж консоли пока не впечатляют, но Sony обещает исправиться

С момента запуска PSP в Японии было продано 800 тыс. портативных приставок. Это мало и по абсолютному значению и, тем более, по сравнению с DS. Однако Кен Кутараги, возглавляющий Sony Computer Entertainment, оправдывается: мол, это не спрос такой маленький, а предложение. Не может пока Sony произвести столько консолей, сколько готов принять рынок. Однако уже к апрелю обещает выпускать по 1 млн. PSP в месяц. А к концу года — по 3 млн.

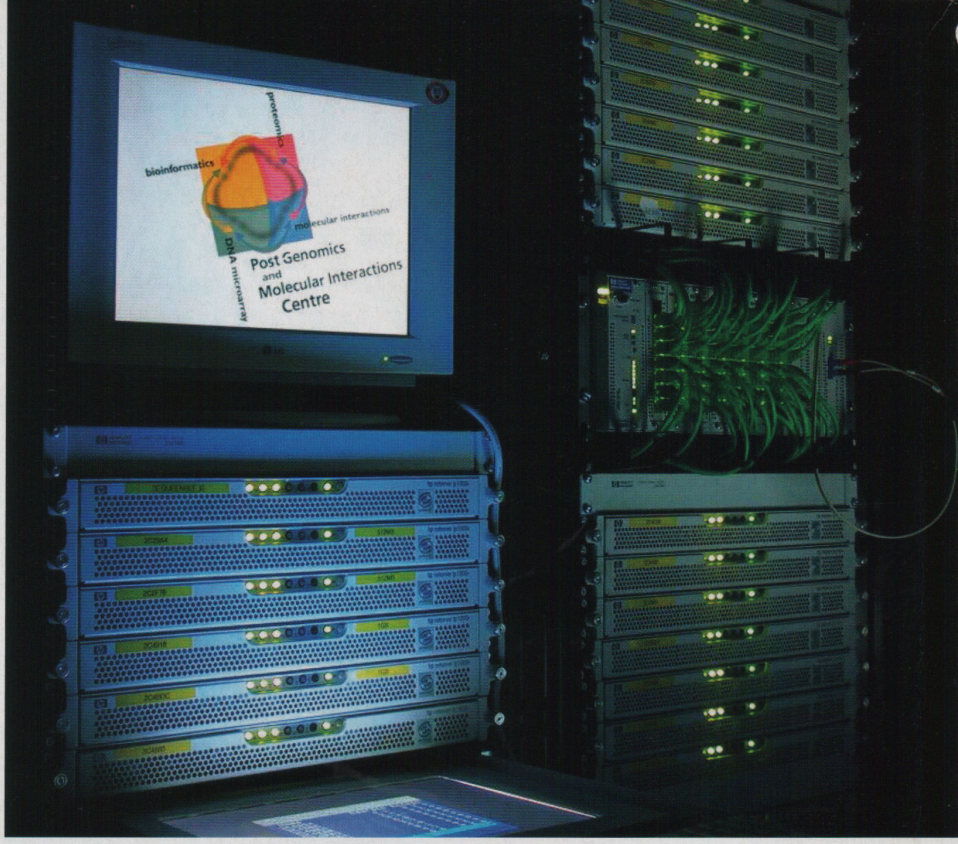
Тем временем, считанные дни остаются до запуска PSP в США, где приставка должна поступить в продажу 24 марта. Приобрести ее можно будет за $249.99.



Это куда больше, чем она стоит в Японии. Причина в том, что Sony решила выпустить в США только так называемый Value Pack, в который входит сама PSP, карта памяти Memory Stick Duo 32 Мб, наушники с пультом ДУ, чехол и тряпочка для смахивания пылинок. Кроме того, Sony пообещала, что американцы смогут играть по сети сразу же после релиза PSP.

КОРОТКО

Electronic Arts все-таки удалось получить контроль над студией Digital Illusions. После того, как акционеры отвергли предложение о покупке компании целиком, EA окольными путями удалось приобрести 60% акций Digital Illusions. Так что последний голос при принятии любых решений теперь в любом случае будет за ней.



PlayStation 3 — суперкомпьютер

Производители огласили технические характеристики Cell. Все ахнули

Sony, IBM и Toshiba наконец-то представили прессе конкретную информацию, касающуюся технических характеристик и производительности процессора Cell, который будет использоваться в PlayStation 3. Архитектура Cell обещает быть весьма сложной. В основе его 64-битный процессор, похожий на PowerMac G5 от Apple. Кроме того, на чипе будет установлено 8 сопроцессоров, каждый из которых может обрабатывать данные независимо от центрального процессора.

По традиции, самое большое впечатление пока производит тактовая частота, которая для Cell составит никак не меньше 4 ГГц. По некоторым данным, младшие версии процессора будут работать на 4.6 ГГц. Хотя сравнивать производительность, основываясь на тактовых частотах Cell и современных процессоров, используемых в PC, мягко говоря, некорректно, столь впечатляющие цифры душу определенно греют. Ведь для Intel злополучный барьер в 4 ГГц до сих пор остается недосягаемым.

Синтетической (хотя и довольно условной) величиной, которой таки можно измерять производительность, являются гигафлопы, коих Cell выдает 256 штук. Так как в PlayStation 3 таких процессоров, скорее всего, будет стоять 4, производительность приставки может достичь 1 терафлопа. Этого более чем достаточно, чтобы консоль официально могла попасть в список суперкомпьютеров.

Однако даже на этом радостные новости для поклонников Sony не заканчиваются. Компания официально объявила о том, что представит PlayStation 3 прессе еще до E3 2005. Большая часть экспертов считает, что это произойдет в конце марта. Всеведущий сайт Gamespot в этом даже не сомневается. Такая дата кажется вполне логичной, так как Microsoft уже исключила вариант появления Xbox 2 на мартовской GDC. Это значит, что новая консоль от Microsoft, скорее всего, будет продемонстрирована именно на E3. Для Sony было бы неплохим ходом привлечь к себе внимание публики на несколько месяцев раньше.

Акелла

PHANTOM RENAISSANCE

РАСЦВЕТ ЛИГИ

MASSIVE ASSAULT



Кандидат на звание BEST PC STRATEGY GAME of the Year 2005

ABSOLUTE GAMES НАШ ВЫБОР www.ag.ru

"В «Расцвете Лиги» есть всё, чем должна обладать настоящая стратегия XXI века" AG.ru Оценка: 92%

WARGAMING.NET

"Massive Assault: Расцвет Лиги" - полноценное продолжение высоко оцененной критиками пошаговой стратегии Massive Assault. Сюжет Phantom Renaissance повествует о возобновившемся глобальном конфлике Союза и Лиги, который разворачивается в отдаленных космических колониях. Два десятка уникальных юнитов, коварный компьютерный оппонент, захватывающие сетевые сражения - все это надолго вовлечет вас в жаркую и беспощадную войну будущего.



ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Уникальные боевые единицы для каждой из воюющих сторон
- 10 новых планет для завоевания
- Улучшенный трехмерный движок и удобная камера
- Атмосферный саундтрек
- Напряженные битвы по сети

СОЮЗ

М.видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella",© 2005 "Wargaming.net"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614

Акелла

XBOX 2 — через полгода...

Microsoft выпустит новую консоль уже осенью. Теперь точно

О том, что Xbox 2 (он же Xbox Next, он же Xenon) выйдет в этом году, поговаривали уже давно. Однако теперь это наконец-то стало известно почти наверняка. Хотя Microsoft официальных заявлений еще не делала. Некоторые американские и европейские издатели, разработчики и представители розничных сетей по большому секрету рассказали журналистам, что Xbox 2 появится в продаже в США в конце октября. Европейский релиз состоится всего несколько недель спустя (очень редкий случай для индустрии). Эту информацию подтверждают и разведданные, полученные сайтом Eurogamer. Кроме того, доподлинно известно, что Microsoft готовит к концу осени некую беспрецедентную по масштабам презентацию в Лондоне. Что ж, похоже, до прихода консолей нового поколения осталось лишь немногим более полугода. Будущее почти наступило. В очередной раз.

КОРОТКО

По итогам третьего квартала финансового года, прибыль и объем продаж продукции Atari несколько снизились. Хотя ситуация пока еще не катастрофическая, издатель понимает, что ему нужно предпринимать серьезные меры, чтобы исправить положение. Именно поэтому компания решила закрыть две свои студии, расположенные в Калифорнии и Массачусетсе.



X-BOX 2 imaginé par Malan

...и без проводов

XBOX 2 будет поставляться в комплекте с беспроводными контроллерами

Геймпады, поставляемые с Xbox 2 в стандартном комплекте, будут беспроводными. Впервые производитель консолей решается на такой шаг. Источники, близкие к Microsoft, утверждают, что по внешнему виду геймпад будет очень похож на Controller S, с которым Xbox продается сейчас. В принципе, использование беспроводных контроллеров хорошо почти всем, кроме одного: батарейки покупать замучаемся. Не исключено, правда, что в комплекте будут поставляться и перезаряжаемые аккумуляторы. В любом случае, открытым остается вопрос о сроке их службы. Ведь эффект обратной связи, являющийся сегодня стандартом де-факто, сокращает срок службы чуть ли не в разы. Но не откажется же Microsoft от столь милых нам всем вибрирующих геймпадов?



Microsoft все-таки заработала на XBOX

Игровое подразделение компании закончило квартал с прибылью. Впервые за долгие годы

По итогам второго квартала финансового года игровое подразделение Microsoft получило прибыль в размере $84 млн. И хотя по сравнению с объемом продаж в $1.41 млрд. цифра более чем скромная, она все равно впечатляет, учитывая, что в прошлом году во втором квартале Microsoft понесла $397 млн. убытков. Еще важнее то, что это первый прибыльный квартал для игрового подразделения компании с самого запуска Xbox. Благодарить за это нужно Bungie и ее Halo 2, на которую геймеры уже потратили $300 млн. Благодаря Halo 2 вверх поползли и продажи самого Xbox. На данный момент в мире насчитывается уже 19.9 млн. владельцев консоли.

Случится ли Microsoft еще раз получить прибыль от Xbox в ближайшем будущем — неясно, но формально компания добилась, чего хотела. Теперь же стоит сосредоточить все усилия на Xbox 2, что Microsoft и собирается сделать в самом ближайшем будущем.

"Те, кого я привел в Нормандию, были отрядом,
Те, кто оттуда вернулся - стали братьями!"

Сержант Мэтт Бейкер -
101-ая десантная дивизия









BROTHERS IN ARMS
ROAD TO HILL 30

www.brothersinarmsgame.com

16+
www.pegi.info

PlayStation 2

По вопросам оптовых закупок
обращайтесь по тел. (095)787-0775

Vellod Impex

gearbox software

UBISOFT

© 2005 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Published and distributed by UBISOFT Entertainment under license from Gearbox Software, LLC. Brothers In Arms Road to Hill 30 is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC.



World of Warcraft
покорила Старый свет
Европейцы сметают новую MMORPG с прилавков

Blizzard не без гордости отрапортовала, что в Европе World of Warcraft оказалась даже популярнее, чем в США. В день выхода игры было продано 280 тыс. копий. К концу первой недели эта цифра выросла до 380 тыс. Blizzard невзначай заметила, что «совокупная емкость европейского рынка MMORPG до сих пор оценивалась в 280 тыс. копий». При этом, как и в США, в Европе компания столкнулась с тем, что спрос на World of Warcraft чересчур велик. Сервера едва справляются с наплывом геймеров, а магазины не могут продать игру всем желающим, так как просто не имеют достаточно копий. Это чувствуется даже в России, где некоторые продавцы наживаются на любви народа к Blizzard и предлагают купить World of Warcraft втридорога. Количество желающих приобрести игру столь велико, что некоторые умельцы покупают ее в магазинах не для себя, а чтобы потом перепродать с рук.

КОРОТКО

Electronic Arts отмечает пятилетие The Sims. За это время самая первая часть сериала разошлась тиражом в 16 млн. копий. Цифра внушает почти благоговейный трепет. Если же суммировать продажи всех expansion pack'ов, а заодно и сиквела, получится 52 млн. копий.

НОВЫЕ СКРИНШОТЫ



STAR WARS: REVENGE OF THE SITH

5 мая — за две недели до премьеры третьего эпизода «Звездных войн» — LucasArts грозиться швырнуть на прилавки одноименную игру. Впервые со времен Phantom Menace, когда одновременно с фильмом вышла и игра с тем же названием, история повторится. Revenge of the Sith сосредоточит наше внимание на Анакине Скайуокере и Оби-Ване, которым предстоит участвовать во всех сюжетнообусловленных зарубах — проект ориентируется на экшн с активным использованием световых мечей.



1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Машина - это не движок, пушка, колеса, броня.
Машина - это Свобода.

КОЙОТЫ

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
С РОЛЕВЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ

- 29 миссий, насыщенных событиями
- 30 эпизодов комикса
- 46 типов адских орудий
- 7 героев с РПГ характеристиками
- Американские постъядерные пейзажи



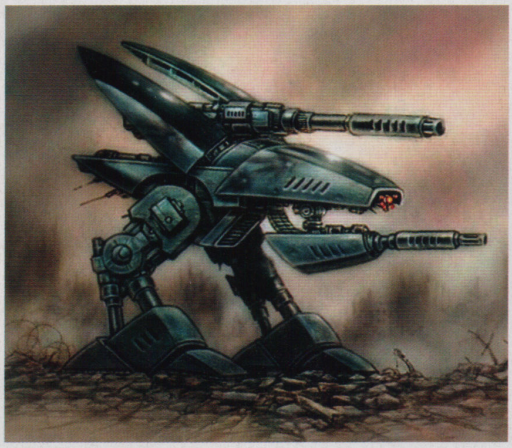
1С ФИРМА "1С"
arise
NIVAL INTERACTIVE

© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2004 Компания «ARISE». Все права защищены.
© 2004 Nival Interactive. Данный продукт содержит программные технологии компании Nival Interactive.
Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены.

Ion Storm больше нет

Eidos закрыла студию, подарившую нам Deus Ex

Агонизирующая Eidos решила закрыть техасскую студию Ion Storm, уволив таким образом 35 человек. Очевидно, решение об этом было принято не в одночасье, если вспомнить, что пару месяцев назад из Ion Storm ушел идейный вдохновитель компании Уоррен Спектор. Видимо, что-то он такое знал или хотя бы чувствовал. При этом Eidos отнюдь не сокращает штат. Уволив 35 человек в Ion Storm, компания нанимает еще 50 в Crystal Dynamics. «Эти шаги направлены на то, чтобы консолидировать технический и управленческий потенциал в небольшом количестве студий, способных расширяться, чтобы успешно противостоять конкурентам и справляться с трудностями, связанными с переходом на консоли нового поколения». Учитывая, что Eidos вот уже который месяц собирается продаться подороже, думается, что она несколько лукавит насчет необходимости справляться с трудностями. Вероятнее всего, шаги, предпринимаемые компанией, направлены на то, чтобы повысить ее привлекательность в глазах потенциальных покупателей.



КОРОТКО

Midway собирается лицензировать у Epic Games (с которой она с недавних пор тесно сотрудничает) движок Unreal Engine 3, чтобы использовать его в своих играх, в том числе и тех, за которые Epic Games не отвечает.



Take 2 заполучила Civilization

Civilization IV будет издаваться под лейблом 2K Games

В конце января Take-Two запустила новый лейбл — 2K Games. Первой игрой, которая будет под ним издаваться, станет Civilization IV. Ее выход ожидается в четвертом квартале 2005 года. Таким образом, наконец-то выяснилось, кто же был тем загадочным покупателем, которому Atari продала самое святое, что у нее было, — торговую марку Civilization. Соответственно, студия Firaxis (принадлежащая Сиду Мейеру, если кто забыл) теперь работает на Take-Two. При этом подписанное ею соглашение предусматривает создание нескольких игр, в том числе и для консолей. Так что Civilization IV — только начало.

Конец Ubisoft?

Electronic Arts призналась в том, что заинтересована в поглощении Ubisoft



В конце февраля прошла встреча представителей руководства Electronic Arts и Ubisoft. По мнению экспертов, речь шла о покупке американским гигантом контрольного пакета акций французского издательства.

Когда в конце 2004 года Electronic Arts купила 20% акций Ubisoft, компания божилась, что это всего лишь инвестиции, но никак не попытка враждебного поглощения. Прошло всего несколько месяцев, и вот EA уже, в общем-то, не скрывает, что очень даже заинтересована в том, чтобы прибрать Ubisoft к рукам. Electronic Arts, правда, продолжает утверждать, что никаких враждебных намерений по отношению к французскому издательству у нее нет. Насколько дружелюбной по отношению к крупнейшему конкуренту может быть EA, мы увидим, если представители компании хотя бы попадут в совет директоров Ubisoft. А уж что будет в случае поглощения, лучше не думать.

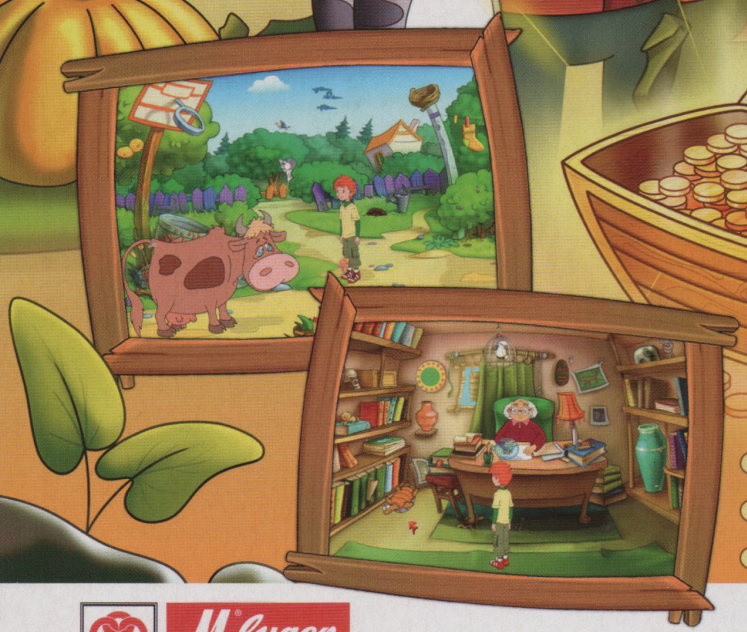
Сама Ubisoft, разумеется, будет делать все, что может, чтобы избежать такой дружбы с EA. Сейчас рассматриваются самые разные варианты: от принятия помощи французского правительства до обращения к Walt Disney Company. Французы небезосновательно полагают, что для них это все лучше, чем EA.

Акелла

По мотивам произведений Э. Успенского

Трое из Простоквашино
В поисках клада





«Трое из Простоквашино: В поисках клада» - первый квест из серии игр по мотивам произведений Эдуарда Успенского. Не по годам рассудительный Дядя Федор, ироничный кот Матроскин, простодушный Шарик и подозрительный почтальон Печкин ждут не дождутся, пока вы присоединитесь к ним в деревне Простоквашино. Вместе с вами они отправятся на поиски настоящего клада, зарытого в простоквашинских лесах! Разумеется, приключение не обойдется и без вездесущего почтальона Печкина. Игра, без сомнения, придется по вкусу как ребятишкам, так и их родителям, которые без сомнения знакомы с обаятельными персонажами мультфильма.

- Более 50 ярких и полностью анимированных локаций, не уступающих по своей красочности и стилизации оригинальному мультфильму
- Знакомые герои, сошедшие прямиком со страниц книг Эдуарда Успенского и одноименного мульфильма
- Множество хитроумных головоломок, развивающих логику и память

СОЮЗ

М.видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella",© 2005 "ElectronicParadise", © Э.Н.Успенский
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614

Акелла



НОВОСТИ

XS MAGAZINE & ОЛЕГ ИНОЗЕМЦЕВ

Troika Games сворачивает лавочку

Птица тройка улетела в никуда

Troika Games официально заявила о прекращении деятельности в связи с невозможностью найти финансирование под свои новые проекты. Основанная в 1998 году тремя ключевыми людьми из команды, создавшей Fallout, Troika Games выпустила три заметных проекта, тем не менее, не ставших коммерчески успешными. Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura, несмотря на ряд серьезных упущений, собрал благожелательную прессу и стал чем-то вроде стимпанкового продолжателя традиций Fallout. Temple of Elemental Evil с прилагающейся лицензией D&D был принят достаточно прохладно. А недавний Vampire: The Masquerade — Bloodlines, несмотря на море восторгов и признание одной из лучших (если не лучшей) RPG года, ожиданий издателя не оправдал.

В письме, разосланном отцами-основателями компании, ничего не говорится об их планах на будущее. Но подробности наверняка станут известны в ближайшее время. Часть сотрудников Troika Games уже нашла себе новые места работы. В частности, ряд людей присоединился к Treyarch и, что интересно, Obsidian Software — еще одной конторе колобков, ушедших от агонизирующей Interplay.

КОРОТКО

На сегодняшний день в мире было куплено около 1.7 млн. коробок Half-Life 2. Цифра, конечно, впечатляет, но этот результат даже близко нельзя сравнить с успехом вышедших почти одновременно с HL2 GTA: San Andreas и тем более Halo 2. Отчасти, вероятно, дело в том, что Valve не представила статистики продажи игры через сетевой сервис Steam. А продажи эти должны быть более чем внушительными.

В течение ближайших 5 лет Ubisoft намерена удвоить количество сотрудников самой успешной своей студии — Ubisoft Montreal. Предполагается, что за это время будет нанято около 1000 человек.

Sega собирается открыть в Великобритании новую студию, которая займется созданием гоночных проектов по лицензии Crazy Taxi и Sega Rally для консолей нового поколения. Конкретные анонсы еще впереди.

Midway купила права на создание игр аж по восьми мультсериалам, показываемым каналом Cartoon Network. Зачем Midway столько мультфильмов сразу, можно только гадать.

BioWare перенесла американский релиз Jade Empire, игры, которая обещает стать хитом масштабов Knights of the Old Republic, на конец апреля.

ЛИЧНОЕ МНЕНИЕ

или Новые средства общения с редакцией



Купил журнал? Есть, что нам сказать?
Имеешь собственное мнение о журнале, рубриках, персоналиях?
Не откладывая, набирай сообщение на своем мобильном телефоне.
Никакой цензуры, никаких долгих писем, почтальона или Интернета —
просто отправь со своего мобильного все, что думаешь!

Самые смелые и объективные мнения будут опубликованы на наших страницах, а их авторы отмечены ценными призами.

Стоимость услуги 0.6 у.е. без учета косвенных налогов.

Услуга доступна московским и петербургским абонентам МТС, Билайн, Мегафон, ЮУСТ, СМАРТС, Теле2.

Телефоны Службы поддержки (812) 1184575, (095) 9167253, email: support@i-free.ru

НОМЕР ДЛЯ СВЯЗИ:
4445
ПАРОЛЬ:
81

Ваше сообщение должно начинаться с префикса 81, а потом текст. Например:

81 XS RULEZZZ!
PERESTUKIN FOREVER,
HOCHU BOLSHE RETRO!



© 2005 THQ Inc. MARVEL, The Punisher and the distinctive likeness(es) thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc. and are used with permission. Copyright © 2005 Marvel Characters, Inc. All Rights Reserved. www.marvel.com. The Punisher is produced under license from Marvel Characters. Inc. Volition, Inc. ®, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. " " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

XS MAGAZINE ХИТ-ПАРАДЫ

ЯПОНИЯ (ВСЕ ПЛАТФОРМЫ)

01	SUPER ROBOT TAISEN ORIGINAL GENERATION 2 BANPRESTO	GBA
02	RADIATA STORIES SQUARE ENIX	PS2
03	ANOTHER CENTURY'S EPISODE BANPRESTO	PS2
04	BIOHAZARD 4 CAPCOM	GC
05	EXCITING PRO WRESTLING 6 SMACKDOWN! VS RAW YUKE'S	PS2
06	CATCH! TOUCH! YOSHI! NINTENDO	NDS
07	GRAN TURISMO 4 SONY	PS2
08	MONSTER HUNTER G CAPCOM	PS2
09	SAWARU MADE IN WARIO NINTENDO	NDS
10	SUPER MARIO 64 DS NINTENDO	NDS

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ (PC)

01	WORLD OF WARCRAFT VIVENDI UNIVERSAL GAMES	PC
02	STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2 LUCASARTS	PC
03	THE SIMS 2 ELECTRONIC ARTS	PC
04	FOOTBALL MANAGER 2005 SEGA	PC
05	LORD OF THE RINGS: BATTLE MIDDLE EARTH ELECTRONIC ARTS	PC
06	HALF-LIFE 2 VIVENDI UNIVERSAL GAMES	PC
07	SETTLERS: HERITAGE OF KINGS UBISOFT	PC
08	ROME: TOTAL WAR ACTIVISION	PC
09	MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT ELECTRONIC ARTS	PC
10	ROLLERCOASTER TYCOON 3 ATARI	PC

РОССИЯ (PLAYSTATION 2)

01	GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS TAKE-TWO	PS2
02	СУПЕРСЕМЕЙКА DISNEY	PS2
03	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2 ELECTRONIC ARTS	PS2
04	GRAN TURISMO 3 A-SPEC PLATINUM SCEE	PS2
05	KILLZONE SCEE	PS2
06	SONIC HEROES PLATINUM SEGA	PS2
07	BURNOUT 3: TAKEDOWN ELECTRONIC ARTS	PS2
08	FINAL FANTASY X-2 PLATINUM SCEE	PS2
09	PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN UBISOFT	PS2
10	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005 ELECTRONIC ARTS	PS2

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ (PLAYSTATION 2)

01	MERCENARIES LUCASARTS	PS2
02	SONIC MEGA COLLECTION PLUS SEGA	PS2
03	GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS TAKE-TWO	PS2
04	THE SPONGEBOB SQUAREPANTS MOVIE THQ	PS2
05	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2 ELECTRONIC ARTS	PS2
06	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005 ELECTRONIC ARTS	PS2
07	ACE COMBAT: SQUADRON LEADER SONY	PS2
08	SHADOW OF ROME CAPCOM	PS2
09	FIFA 2005 ELECTRONIC ARTS	PS2
10	PRO EVOLUTION SOCCER 4 KONAMI	PS2



ВЕЛИКОБРИТАНИЯ (XBOX)

01	STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2 LUCASARTS	XBOX
02	MERCENARIES LUCASARTS	XBOX
03	DEAD OR ALIVE ULTIMATE MICROSOFT	XBOX
04	SONIC MEGA COLLECTION PLUS SEGA	XBOX
05	HALO 2 MICROSOFT	XBOX
06	PRO EVOLUTION SOCCER 4 KONAMI	XBOX
07	MECH ASSAULT 2: LONE WOLF MICROSOFT	XBOX
08	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2 ELECTRONIC ARTS	XBOX
09	THE SPONGEBOB SQUAREPANTS MOVIE THQ	XBOX
10	CALL OF DUTY: FINEST HOUR ACTIVISION	XBOX

irrational games™

СРАЗИСЬ СО ВСЕЛЕНСКИМ ЗЛОМ!

ВО ИМЯ СВОБОДЫ!

FREEDOM FORCE®

VS THE 3rd REICH



ВОЗМОЖНОСТЬ СОЗДАНИЯ СОБСТВЕННОГО ГЕРОЯ С ПОМОЩЬЮ НОВОГО МОЩНОГО РЕДАКТОРА ПЕРСОНАЖЕЙ



ОТРЯД СУПЕРМЕНОВ FREEDOM FORCE КРОШИТ ПОЛЧИЩА ГИТЛЕРОВСКИХ ОККУПАНТОВ



КРАСОЧНЫЕ БАТАЛИИ С ЗАВОРАЖИВАЮЩИМИ СПЕЦ-ЭФФЕКТАМИ. ПОЛНОСТЬЮ РАЗРУШАЕМЫЙ ОКРУЖАЮЩИЙ МИР

НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru

© IRRATIONAL GAMES, 2005. FREEDOM FORCE И ЛОГОТИП FREEDOM FORCE LOGO ЯВЛЯЮТСЯ ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫМИ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ IRRATIONAL GAMES. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ. ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПРАВА НА ИЗДАНИЕ И РАСПРОСТРАНЕНИЕ ПРОГРАММЫ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ И СТРАН БАЛТИИ ПРИНАДЛЕЖАТ ЗАО «НОВЫЙ ДИСК»», ТЕЛ.: (095) 933-07-26 (МНОГОКАНАЛЬНЫЙ), E-MAIL: SALE@ND.RU. ЗАКАЗ ДИСКОВ ПО ТЕЛ.: (095) 933-07-26, E-MAIL: ZAKAZ@ND.RU. ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ УКРАИНЫ – КОМПАНИЯ «ОДИССЕЙ», ТЕЛ.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 34-73-73, E-MAIL: SALES@ODYSSEY.OD.UA, WWW.ODYSSEY.OD.UA.

PC CD-ROM SOFTWARE

POWERED BY gamespy

www.freedomfans.com

ОДНА ИЗ САМЫХ ОЖИДАЕМЫХ ACTION/RPG ГОДА

СКОРО В ПРОДАЖЕ



LOADING АДРЕНАЛИН RACING

Адреналин

PROFILE
Жанр: Шоу-симулятор
Платформа: PC
Издатель: 1C
Разработчик: Gaijin Entertainment
Дата выхода: осень 2005 года
Официальный сайт:
http://www.gaijin.ru/projects/adrenalin.htm

Релиз одного из самых амбициозных российских гоночных проектов, подробности которого мы уже сообщали вам во втором номере XS Magazine, откладывается как минимум до осени 2005 года. Связавшись с разработчиками, мы уточнили причины задержки. Пообщавшись с игроками на форумах, в Gaijin решили, что совершенно необходимо нарастить количество трасс. Теперь их ожидается 16 штук, не считая заточенных специально под многопользовательские режимы. Кроме того, дополнительное время будет потрачено на воплощение абсолютно новых «фишек» и полировку уже реализованных. Мы будем держать вас в курсе событий.


Круг 2/3
ание 12
сть 50
Время
01:01:67
Время до лидера
00:09:45
5
168 Km/h



Commandos: Strike Force

PROFILE
Жанр: FPS
Платформа: PC, PlayStation 2, Xbox
Издатель: Eidos
Издатель в России: Новый диск
Разработчик: Pyro Studios
Дата выхода: весна 2005 года
Официальный сайт: http://csf.pyrostudios.com/

Испанская компания-разработчик Pyro Studios заканчивает работу над новой версией знаменитой Commandos. За время разработки произошел полный переход игры на рельсы FPS. Из исключительного PC-проекта, из тактического игры, Commandos превратилась в широкоформатный шутер от первого лица. Следует отметить, что присущие серии stealth-элементы также перекочевали в C:SF. Теперь игрок повторит те самые трюки из классической трилогии самостоятельно, заглядывая при этом в глаза врагу. Правда, количество бойцов изрядно сократили. Тщательный отбор прошли только трое. Зато самые лучшие! **Подробности читайте на стр. 84**







Магия крови

PROFILE

Жанр: Action/RPG
Платформа: PC
Издатель: 1C
Разработчик: Sky Fallen
Дата выхода: 2005 год
Официальный сайт:
http://www.bloodmagic.ru/

Конкурентноспособная RPG от наших соотечественников из Sky Fallen. Мир «Магии крови» представляет полную противоположность нашему. Здесь не существует иного занятия, чем быть волшебником, магом, заклинателем... Всюду правит магия. Все остальные профессии и классы заменены их магическими аналогами. Самый уникальный аспект магической системы — возможность комбинировать заклинания. Игрок волен творить свои собственные! Соединив несколько заклинаний, добавив третий компонент, игрок на выходе получает новое прикладное знание в той или иной магической области. Подробности в следующем номере.



Александр Цыганенко

ЭВОЛЮЦИЯ «КОРСАРОВ»

КАК ЭТО БЫЛО



Дмитрий Архипов,
вице-президент «Акеллы»



Ренат Незаметдинов,
руководитель проекта



Артем Романко,
главный дизайнер

После многочисленных переносов сроков и переименований, «Корсары III» наконец вплотную приблизились к релизу. Что можно считать достойнейшим поводом посвятить coverstory играм на пиратскую тематику.

И начать разговор следует с хедлайнера. Дабы разъяснить ситуацию, сложившуюся вокруг «Корсаров III». Потому как все эти смены порядковых номеров и отсрочки выхода способны вызвать некоторую путаницу и непонимание со стороны потребителей. Мы приняли единственно правильное решение. XS Magazine представляет полную и правдивую историю главного российского проекта весны.

ЭВОЛЮЦИЯ «КОРСАРОВ»
КАК ЭТО БЫЛО

Конец работы над первыми «Корсарами» ознаменовался для акелловской студии «Storm» массовой эйфорией. «Мы сделали игру, это ж круто, блин, — описывает тогдашние ощущения руководитель проекта Ренат Незаметдинов. — Мы можем все, мы — мегаджедаи!» Итог такого самоопределения весьма логичен — студия без промедления начала работу над сиквелом, который, естественно, назвали «Корсары II».



Работы начались с написания дизайн-документа, к которому команда подошла с максимальным энтузиазмом. «С серьезными лицами мы нафигачили совершенно безумный документ, — продолжает вспоминать Ренат. — Безумный настолько, что как вспомним — самим страшно становится». Чтобы понять, почему диздок до сих пор устрашает своих же авторов, просто представьте, что уже тогда в нем были намечены захват, менеджмент и апгрейд колоний. И двадцать пять островов — невероятных размеров игровой мир. «Половину фишек мы так толком и не описали — просто отметили, что они должны быть. Причем документ был написан без привязки к конкретным технологиям — что нам, сделаем».

Студия трудилась месяцев девять, а результаты как-то не впечатляли. Во-первых, процесс шел чересчур медленно. Хотя получалось многое лучше, чем раньше. «Сейчас звучит смешно, — продолжает Ренат, — но тогда это были реальные достижения. Новое красивое море. Человечки, бегающие по палубе. Более полигональные персонажи. Могучие квесты». Но все это появлялось слишком медленно. За девять месяцев работы из двадцати пяти запланированных островов был готов только один. Перспектива закончить такими темпами игру к 2010 году разработчиков совершенно не прельщала. Второй проблемой стал арт. То есть, все получалось не только медленно, а еще и недостаточно красиво. «Мы брали «трехмерщика», давали ему задание сделать локацию, и человек что-то там моделировал сам по себе. А потом оказывалось, что либо это уродливо, либо нарушены технические требования движка, либо еще что-то».



В какой-то момент проблем на всех фронтах накопилось невероятное количество — не только скорость продвижения работы и внешний вид игры... Но студия собрала волю в кулак и бросила все ресурсы на их решение. И вскоре нарыв прорвался, процесс пошел. Качество арта улучшалось, технология разработки островов была существенно оптимизирована. Оно и неудивительно, ведь после накопления критической массы опыта, времени и сил на выполнение любых задач требуется намного меньше.

Примерно тогда же определился и западный издатель игры — Bethesda. Хотя на новую игру от «Акеллы» с интересом посматривали сразу несколько компаний, контракт все же получила Bethesda. Дело в том, что еще по контракту о первых «Корсарах» (вышедших на западе как Sea Dogs), «Акелла» осталась кругом должна, и в первую очередь — «Бетесде», игру под ус-



ловным названием «Корсары Онлайн». Которую она не сделала только по одной причине — Bethesda не дала на нее денег. И, несмотря на то, что при желании торговую марку Sea Dogs «Акелла» вполне могла отсудить (никаких внятных оснований на победу в суде у Bethesda не было), руководство «Акеллы» решило заключить контракт об издании Sea Dogs II именно с Bethesda. «Мы совершенно точно выиграли бы любой суд, но проблема в том, что игру, «запачканную» судебным разбирательством, продать было бы намного сложнее», — объясняет Дмитрий Архипов. «Фактически, Bethesda выторговала у нас игру грубым шантажом».

Шли месяцы плодотворной работы, внешний вид игры заметно улучшался с каждым месяцем. Параллельно команда начала борьбу за еще большее ускорение процесса, а именно — за урезание концепции. Первыми жертвами пали менеджмент колоний и размер игрового мира. Запланированный размер игры был слишком велик, чтобы реализовать его в умеренный срок. Но приближалось еще одно, возможно, самое важное событие в жизни «Корсаров II». А заодно и первый гигантский прорыв как для «Акеллы», так и для российской игровой индустрии в целом. Был подписан договор с Disney о лицензии на один из лучших, как выяснилось позже, фильмов 2003 года — «Пираты Карибского моря».

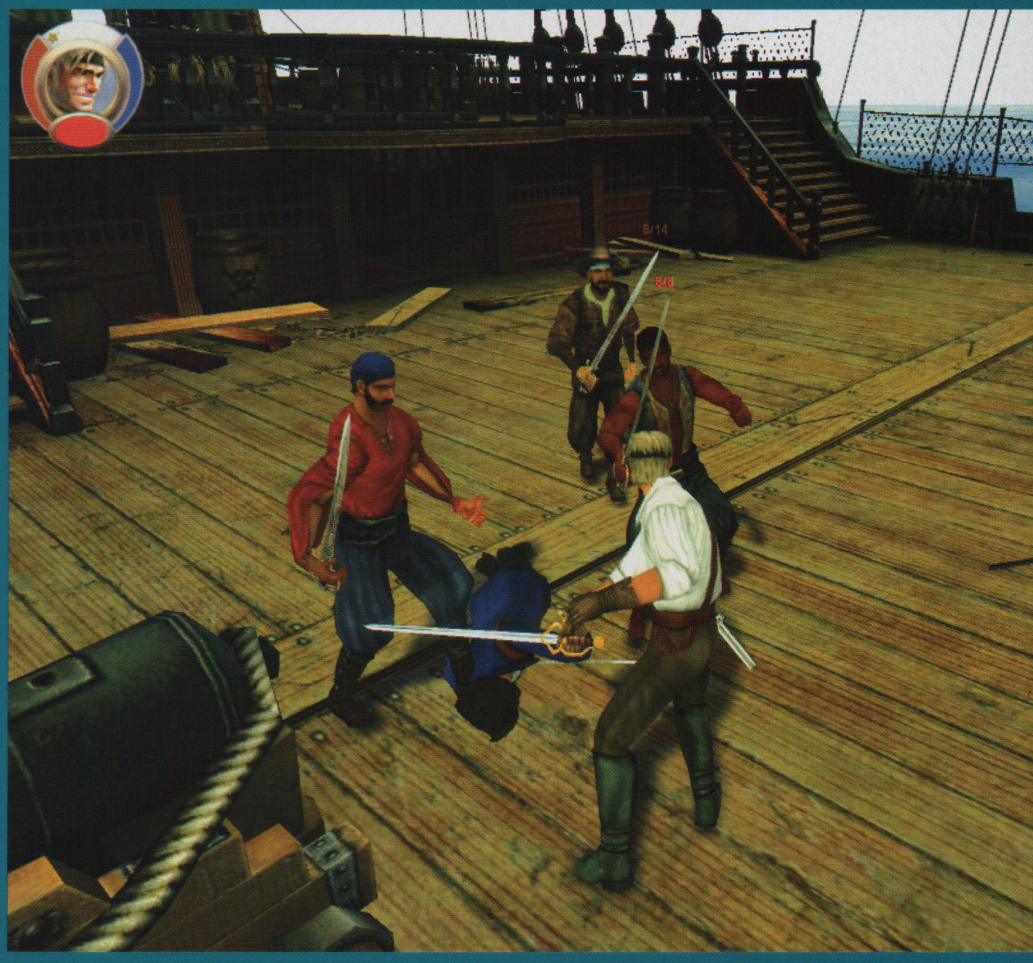


Дмитрий Архипов: Получение лицензии на производство игры по голливудскому фильму было долгим и трудным процессом. Дело в том, что тогда на Западе российских разработчиков совершенно не воспринимали всерьез и относились к ним соответственно. Нам пришлось пробить эту стену непонимания и доказать, что и в России могут делать отличные игры, и что российским разработчикам можно доверить игру по сильной кинолицензии. Но полностью избежать проблем все равно не удалось. В частности, нам не разрешили использовать в игре образ Джонни Деппа — из-за условий контракта самого Джонни Деппа.



Артем Романко: Оригинальный сценарий был намного интересней, чем то, что в итоге получилось в «Пиратах Карибского моря». Во-первых, за счет тесного взаимодействия Блейза и Беатрис, мужского и женского персонажей. Во-вторых, девушка все же была играбельным персонажем, со своей линейкой квестов, которая хоть и была похожа на блейзовскую событийно, но кардинально отличалась по прохождению. Ну и еще у нас был «босс» — корабль «Летучий голландец», которого к тому же можно было переманить на свою сторону.

«Превращение «Корсаров II» в «ПКМ» началось довольно невинно», — улыбается Ренат. Дмитрий Архипов, вице-президент «Акеллы» по разработкам, для начала просто «забрасывал удочки». Например, предложил команде сценаристов включить в игру корабль с проклятыми пиратами. Примерно то же самое происходило и на других фронтах. Ренат: «Дима подошел к Лене, которая занималась персонажами, и спросил, сможет ли она замоделить персонажа так, чтобы он был похож на актера с фотографии. Лена сказала, что попробует, и получила фотку Джонни Деппа и кого-то еще из фильма...». Ренат наверняка немного упрощает, но, в общем и целом, все было именно так. Вскоре результаты «заброса удочек» были признаны успешными, и сотрудникам студии огласили — есть возможность сделать из «Корсаров II» «Пиратов Карибского моря». Первую в российской истории игру по голливудской лицензии. В стенах компании появился толстенный сценарий, который Ренат Незаметдинов и Артем Романко начали самым серьезным образом изучать, попутно думая, в какую сторону перекраивать игру. А перспективы-то были не особо радужными — у студии оставалось всего шесть месяцев, чтобы закончить проект, оттестировать его и выпустить. Проще говоря, до мирового релиза оставалось всего 180 дней.



ЭВОЛЮЦИЯ «КОРСАРОВ»
КАК ЭТО БЫЛО





Кинолицензия была не единственным прорывом для «Акеллы». Вторым, не менее важным и значительным, стала разработка игры не только для PC, но и для Xbox. Опять же, на тот момент это была беспрецедентная для российской индустрии ситуация. Сейчас российские разработчики, пусть и немногие, создают консольные игры, и надо понимать, что прокладывала эту дорогу именно «Акелла», первой в России начавшая и, что не менее важно, успешно закончившая мультиплатформенный проект. Более того — «акелловская» лицензия на Xbox была первой не только в России, но и во всей Восточной Европе. Масштаб такого события переоценить трудно. Ренат: «Мы с самого начала пытались работать под Xbox, а после того, как начали плотно работать с «Диснеем», нам сразу выдали сами Xbox'ы, пароли на форумы. И мы начали активно девелопить». Кое-что игре сразу же пришлось подрезать — например, сократить количество кораблей в битвах, чтобы предотвратить масштабные баталии, на которых Xbox просто захлебнулся бы. А заодно переделать интерфейс и слегка подредактировать концепцию игры. Также пришлось переучивать трехмерщиков. Ренат: «До этого они как привыкли делать свои сцены в Maya? Наваял, отрендерил — красиво, ну и хорошо. А тут требования по полигонам, по текстурам, по тому, как их накладывать, по количеству UV-сетов... И анимацию надо делать, чтобы все влезло в 64 Мб памяти. Трудностей было много, но по большому счету наши программисты смогли использовать весь потенциал — и арт «заточить», и код отладить».

С момента переименования игру начали резать так, что предыдущие «обрезания» казались сеансом иглоукалывания. Официальная легенда гласила, что проект «Корсары II» временно заморожен, а на его основе создается абсолютно новый — «Пираты Карибского моря». На самом деле, проекту пришлось развернуться и начать резвую шестимесячную пробежку в новом направлении. С этого момента в процессе выкидывания фич из игры самое активное участие начала принимать компания «Дисней». Пос-



Артем Романко

Каких-то особых проблем с переработкой сценария игры не было. Надо сказать, что когда мы получили от «Диснея» сценарий фильма, то быстро поняли, как сделать игру реально связанной с событиями Pirates of the Caribbean. Мы могли бы поместить действие игры за несколько лет до начала событий фильма и в этом случае она на самом деле была бы тесно связано с кино. Но «Дисней» нам этого сделать не дал [по вполне понятным причинам — в стенах киностудии наверняка уже тогда планировался приквел — А.Ц.], сказав, что мы можем использовать только мир Pirates of the Caribbean, но не события. В итоге нас заставили выкинуть женского персонажа и пару имеющихся квестов, а один квест мы добавили.





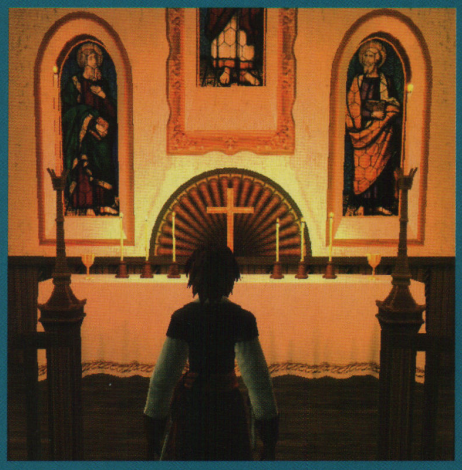
Дмитрий Архипов: Получение лицензии на Xbox заняло у нас в общей сложности два года. Основные проблемы были те же, что и в случае с кинолицензией — в глазах западных издателей репутация России была просто никакая, и нам стоило огромных трудов изменить это мнение. Но даже с получением лицензии проблемы не закончились. Дело в том, что буквально все, вплоть до каждого скетча, с этого момента приходилось утверждать в четырех инстанциях — Bethesda, Disney Interactive, главный офис Disney и, наконец, Microsoft. При условии того, что у нас было всего полгода на разработку «Пиратов Карибского моря», многочисленные согласования и коррективы добавили головной боли.

кольку фильм все-таки семейный, то киностудия решила, что работорговля в официальной игре — слишком жестко для детей, которые посмотрят фильм и, возможно, захотят поиграть в Pirates of the Caribbean.

«Вообще, удивительно, что из «Пиратов Карибского моря» получилось то, что получилось», — вспоминает сейчас Ренат. «Систему интеллекта персонажей мы с Темой [Артем Романко — А.Ц.] переписывали месяца за 3-4 до релиза. Конвертировать все приходилось руками — идти в редакторе по коду и править баги. То, что мы все успели доделать — просто чудо».

Так или иначе, после всех переработок игра вышла. Причем в России — со стикером «Корсары II» на коробке. «Мысль неплохая, но сумятицы внесла изрядно», — считает Ренат.

Несмотря на то, что пресса отреагировала на «Пиратов Карибского моря» чуть более сдержанно, чем в свое время на первых «Корсаров», продажи были более чем успешные. Миллион копий на Западе — огромный успех для разработчика из Восточной Европы, а из России — тем



более. В самой же России игра и вовсе стала суперхитом — тираж превысил пятьсот тысяч копий. Повторить такой результат удалось лишь «Казакам», а приблизиться к нему — только «Дальнобойщикам». Причем можно смело ска-



ЭВОЛЮЦИЯ «КОРСАРОВ»
КАК ЭТО БЫЛО





Дмитрий Архипов: Вообще, мы с самого начала планировали выпустить «Пиратов Карибского моря» в России под названием «Корсары II» — потому что по большому счету это и были «Корсары II», пусть и видоизмененные. Но Disney не разрешили нам сделать этого, поэтому мы вышли из положения, продавая игру с наклеенными на коробки стикерами «Корсары II». Просто чтобы игроки поняли, что это не какая-то совершенно новая игра, а «Корсары», которых они ждали.

зать, что даже если бы игра называлась «Корсары II», а не «Пираты Карибского моря» — продажи были бы как минимум не меньше.

Студия в полном составе засела делать «Одиссею капитана Блада». И тут у Артема Романко родилась идея сделать небольшой аддон к «Пиратам Карибского моря». Ренат: «После долгих мучений с «ПКМ» мы имели на руках довольно мощный скрипт, на котором можно очень много всего делать. Но получили мы его слишком поздно, чтобы успеть воплотить в «Пиратах Карибского моря». Чтобы реализовать то, что придумали, но не успели воткнуть, Тема решил сделать аддон». Быстро был составлен план действий — типичный для нормального аддона. Добавить кораблей, новых персонажей, написать новый сюжет — на все про все пяти-шести месяцев было более чем достаточно. Ренат: «Все активно работали по плану, не отставали, Тема писал квесты, ребята делали арт». Чтобы не возникло никаких проволочек с утверждением игры у «Диснея» и получением многочисленных разрешений, весь арт было решено сделать новым, а игру выпустить только в России под названием «Корсары II». Получался такой подарок российским фэнам оригинальных «Корсаров». Опять Ренат: «Переделывая арт, решили, что и музыку надо бы написать новую. Потом пришла мысль чего-нибудь еще добавить. Потихоньку проект перерос из аддона в совершенно новый проект на той же технологии, примерно как Fallout 1 и Fallout 2. Потом добавили мультиплеер, переделали анимацию, придумали новых фич. И получилось, что проект вырос». Главное же достижение — новое, намного более красивое море.



Затем решили не ограничиваться только отечественным рынком. Работы с новым артом и анимациями хватало, на их фоне затраты на локализацию скромны. Кроме того, у пиратских игр от «Акеллы» — огромное количество поклонников на Западе. Во время разработки в компанию приходили без преувеличения тысячи писем от фэнов, каким-то образом узнавших о российском аддоне, или просто интересующихся, будет ли продолжение. «У нас внушительное количество фанатов на Западе, и «Акелла» — известный бренд среди поклонников морских игр, — говорит Дмитрий Архипов. — Мы уверены в сильных продажах в Европе и США».

Как результат — игра не выйдет под названием «Корсары II». Решением руководства «Акеллы» новый «пиратский симулятор», а он действительно новый, переименован на Россию в «Корсары III». Параллельно было анонсировано западное название проекта — Age of Pirates. Название, впрочем, появилось довольно давно — еще во время работы над теми самыми вторыми «Корсарами». Тогда это было просто рабочее название на тот период, пока у игры не было западного издателя — права на торговую марку Sea Dogs захватила себе Bethesda. Теперь же это не просто название, а, если хотите, исчерпывающая характеристика игры. Симулятор века пиратства. ■

ДАЛЕЕ В НАШЕЙ ПРОГРАММЕ:

Корсары III 36
Предрелизное превью главного российского хита весны

Гром и молния! Пиратский жанр в компьютерных и видеоиграх 40
Все те игры, без которых жанр немыслим

Swashbucklers: Blue & Grey 50
Только у нас — первые сведения о постигших проект изменениях

Одиссея капитана Блада 54
Самая красивая вода в морских играх и самый любимый пират всех времен

Pirates of the Burning Sea 58
Первая и единственная MMORPG о буднях пиратов

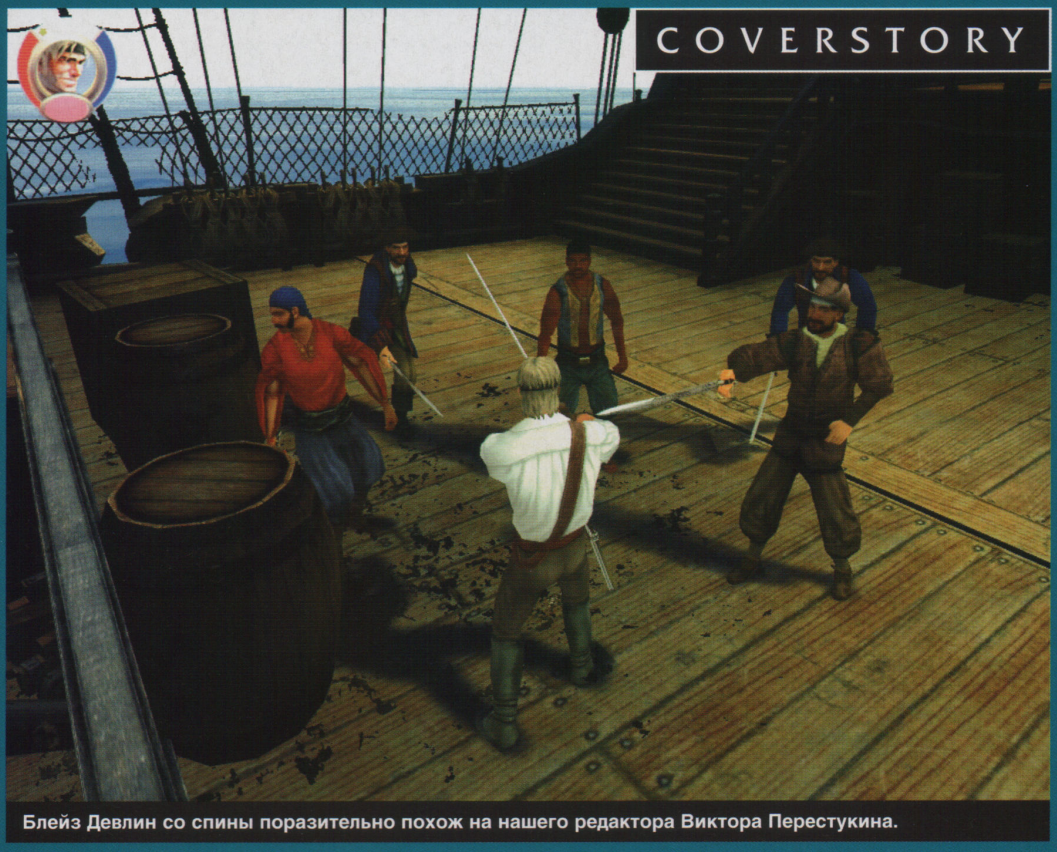

RUM
PEGASUS

Корсары III

PC

Жанр: Pirate sim **Издатель в России:** 1С **Разработчик:** Акелла
Дата выхода: 2 квартал 2005 года

Некоторые из журналистов XS Magazine в последнее время ходят в офис «Акеллы» как на работу. Кое-кто, правда, ходит туда именно на работу (колумнист, например), но речь сейчас не об этом. А о том, что в последнюю пару месяцев сотрудники «Акеллы» с пугающей регулярностью выдают нашему любимому журналу прямотаки головокружительное количество информации. Но Ренат Незаметдинов не только ответил на вопросы интервью по «Капитану Бладу», а еще и любезно нарезал вашему покорному болванку с альфа-версией «Корсаров III». И ваш покорный пребывает в состоянии натурального шока.



Блейз Девлин со спины поразительно похож на нашего редактора Виктора Перестукина.

Александр Цыганенко

Даже пара дней знакомства с «Корсарами III» пугает. Пугает навязчиво поселившейся в голове мыслью о том, что всего через каких-то два-три-четыре месяца придется изыскивать совершенно чудовищные количества свободного времени. Часов этак сто, как минимум. А скорее всего — намного больше. И отвертеться от этого нельзя вообще никак. Да и, честно говоря, не хочется.

НОМЕР ТРИ

Пятнадцатилетние «петросяны» могут сколько угодно шутить на тему того, что до релиза «Корсары III» наверняка успеют переименоваться в «Корсары IV». Злопыхатели могут припоминать все недоработки «Пиратов Карибского моря», проистекающие на самом деле из-за жесточайших дедлайнов компаний Bethesda и Disney. Истину вам говорю — на этот раз недовольных быть не должно. И говорю я это не потому, что мне безумно нравятся первые «Корсары», и уж тем более не потому, что в «Акелле» работают милейшие люди. Просто я видел третьих «Корсаров». Щупал их жадными ручонками и пытался подойти к ним с наиболее открытых сторон.

АРХИПЕЛАГ

«Корсары III» — игра в высшей степени необычная. В ней можно ничего не делать — то есть вообще ничего, абсолютно. Но игра все равно будет жить, в ней будет происходить масса самых разных событий. Это называется «живой мир». Даже если никакого мира на самом деле нет, а есть шестнадцать островов и четыре нации, склонные время от времени надирать друг другу седалища. Но и эти четыре нации зададут такое собы-


Как работает иллюминация — неважно. Главное — красиво.





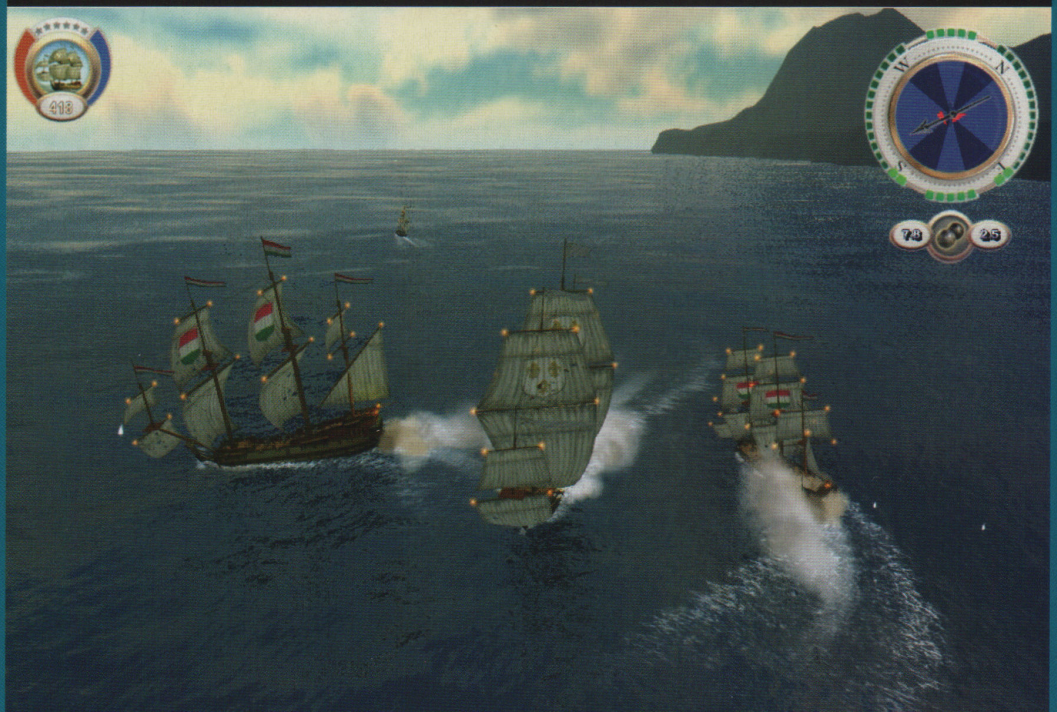


Беатрис совсем не похожа на нашего редактора Перестукина.

ПЯТЬ ПРИЧИН КУПИТЬ «КОРСАРЫ III»

- Это раз в пятьдесят круче, чем «Пираты Карибского моря».
- Полная свобода действий и тотальная, пугающая нелинейность.
- Живой мир, о котором так долго твердили большевики и который так давно хотели реализовать люди из «Акеллы».
- Почти реальный Карибский бассейн, из сочувствия к игрокам сокращенный до шестнадцати островов.
- Беатрис Шарп.

Если вы не обратили внимание на воду — у вас что-то с глазами.



тийное наполнение, что останется сидеть перед монитором с офигевшей рожей и пытаться хоть как-то осмыслить масштабы происходящего. А заодно и понять, с какой стороны к этому всему подступиться. К сотням квестов и тысячам строк диалогов. К губернаторам, готовым выдать каперский патент всем желающим и тут же отправить желающих на другой конец Карибского моря с особо важным заданием. К офицерам, только и думающим, к кому бы примкнуть, и требующим за работу неслабых денег. К торговцам, чьи товары покрываются пылью на складах в ожидании того, кто отвезет их на другой остров, испытывающий в этих товарах острейший дефицит. К NPC, страдающим манией преследования и не выходящим



Куда без поворотников прешь?



Море определенно волнуется.



Закаты в «Корсарах III» ничуть не хуже, чем в предшественнике — «Пиратах Карибского моря».

Боевая система проста, но эффективна.



ПЯТЬ ПРИЧИН НЕ ПОКУПАТЬ «КОРСАРЫ III»

- Вам придется надолго забыть про полноценный сон.
- Вы разоритесь на кофе и энергетических напитках.
- После «Корсаров III» смотреть на другие игры с т. н. «живым миром» просто невозможно.
- Вы никогда не дойдете до финального квеста.
- Потому что финального квеста в игре нет.

из гавани без внушительного эскорта. К товарам, количество которых недвусмысленно указывает на то, что никакого сострадания от игры ожидать не стоит. Потому что сразу понятно — нас ждет хардкор.

БЕСКРАЙНИЕ ПРОСТОРЫ

Но главное даже не это. Финал «Корсаров III» находится где-то в районе горизонта. Строго говоря, игра почти бесконечна — для того, чтобы вас вежливо из нее попросили, придется захватить все города на всех шестнадцати островах. И не просто захватить, а еще и удержать. Что с учетом активности компьютерных британцев, французов, испанцев и голландцев — задача примерно из области сверхчеловеческих возможностей. Какой, к чертям собачьим, San Andreas?! После «Корсаров III» San Andreas смотрится если и не безделушкой на две недели, то, как минимум, просто игрой на две бессонных недели. В San Andreas вам не дадут отстраивать города и сажать в них своих приближенных на управляющие должности. В «Корсарах III» — дадут, и еще как дадут. Идея скрестить «Корсаров» с Heroes of Might and Magic проста, как все гениальное, но, как все гениальное, она просто шикарно работает на «эффект присутствия». В Sid Meier's Pirates! вы сажали в захваченный город губернатора от полюбившейся вам нации и отправлялись дальше бороздить морские просторы, оставляя город и губернатора на произвол судьбы. В «Корсарах III» вы будете отстраивать фортификации, верфи, церкви, пшеничные поля и золотодобывающие шахты, попутно стараясь не сдать захваченный город злобному и настырному AI. При этом не стоит забывать про такие банальные вещи как торговля и квесты. И, конечно, захват новых городов, постройку новых фортификаций, верфей, церквей, пшеничных полей и золотодобывающих шахт. И так далее до полной, безоговорочной и очень нескорой победы.

Я прекрасно понимаю, что ставить оценки альфа-версиям как-то не принято. Равно как и с умным видом выносить многозначительные вердикты. Сделать умный вид, впрочем, у меня так и не получилось. Сил хватило только на идиотскую довольную улыбку и нечленораздельное «это, блин, праздник какой-то». И это действительно праздник, блин! ■

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

Корсары III



Четыре великие морские державы прошлого ведут борьбу за господство в Карибском архипелаге. Желая заручиться поддержкой опытных мореходов и славных бойцов, губернаторы нанимают на службу корсаров. Встань на службу одной из стран или сделайся вольным головорезом. Тебя ждет огромный, живущий собственной жизнью и постоянно развивающийся мир, полный опасностей и приключений, зрелищные морские сражения, дни и месяцы нелегкого пути в погоне за богатством и славой. Исследуй бескрайние морские просторы Карибов, борись со штормами, бери на абордаж лучшие суда, захватывай и развивай собственные колонии - ты сам хозяин своей свободы. И если ты ловок и хитер, храбр и решителен - можешь не сомневаться: Архипелаг будет твоим!

ФИРМА «1С»

Акелла

© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2004 Акелла. Все права защищены.





ГРОМ И МОЛНИЯ!

Пиратский жанр в компьютерных и видеоиграх

Редакция напрягла память и проследила пиратскую тему в индустрии интерактивных развлечений. В смысле, ту пиратскую, которую про сундук мертвеца, отважных капитанов, портовые таверны, семь футов под килем и «Вздерните мерзавца повыше!» А не ту, что касается контрафактной продукции на рынке программных продуктов. Перед вами все те игры, без которых мы не представляем себе жанр. И вы, кстати, тоже.





Buccaneer

Платформа: PC
Издатель: Strategic Simulations Inc.
Разработчик: Divide by Zero
Год выхода: 1997

Крайне посредственная попытка добавить хоть что-то в не блиставший на тот момент жанр морских игр. Единственным серьезным достоинством Buccaneer был неплохой графический движок, тогда как все остальное не оставляло игре никаких шансов. Шесть зубодробительно скучных и однообразных кампаний, отвратительный режим абордажа, напоминающий о худших моментах Realms of Arcania. В придачу ко всему, во время абордажа игрок почти превращался в стороннего наблюдателя, уныло взирающего, как его команда разделывается с противником — проиграть абордаж можно было разве что из-за тяжелых магнитных бурь и других природных аномалий. В большинстве случаев у врагов не было никаких шансов. Луч света — относительно увлекательные морские баталии по мультиплееру, но спасти откровенно провальный продукт они были уже не в состоянии.











The Pirates of Dark Water

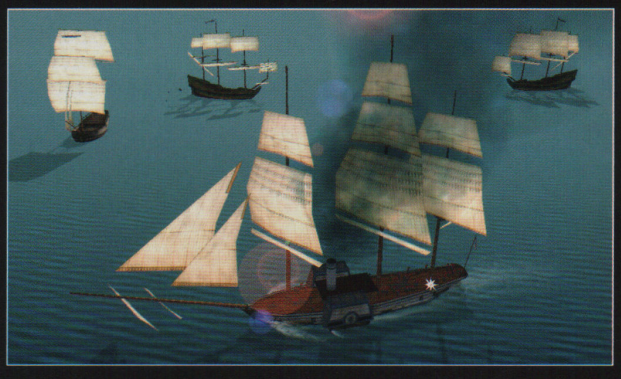
Платформа: SNES, Genesis
Издатель: Sunsoft
Разработчик: Sunsoft
Год выхода: 1994

На удивление достойный beat'em up по мотивам мультфильмов Дэвида Киршнера. Три персонажа с разными характеристиками (правда, пиратом, да и то бывшим, из них был только один), девять уровней, большая куча врагов, один убер-злодей по имени Bloth и несметные сокровища, которые достанутся героям, если они преодолеют все препятствия. Как и в большинстве игр этого жанра, в The Pirates of Dark Water была возможность прохождения вдвоем. В общем и целом — неплохая версия Final Fight на тему поисков сокровищ.

Age of Sail II: Privateer's Bounty

Платформа: PC
Разработчик: Акелла
Издатель: Talonsoft
Год выхода: 2002

Строго говоря, морская стратегия от «Акеллы» — никакая не пиратская игра. Но среди подавляющего большинства «обычных» сценариев есть несколько штук, посвященных приватерской деятельности, что и позволило включить игру в наш обзор. Долголетие этому, безусловно, хардкорному проекту обеспечил отличный мультиплеер, а сложное управление и нацеленность в первую очередь на серьезных фэнов морских игр преградили дорогу к более-менее массовой аудитории.



Tortuga: Pirates of the New World

Платформа: PC
Издатель: Ascaron/Encore Software
Разработчик: Ascaron
Год выхода: 2003

Лавры Pirates! определенно не дают покоя многим разработчикам. Но в наибольшей степени — товарищам из Ascaron, которые создали свое видение классического пиратского эпоса и, недолго думая, обозвали его Piraten. «Пираты», то бишь. Впрочем, для Европы название пришлось сменить на Tortuga, а для США — на Pirate Hunter. Геймплейно же игра представляет собой все тех же Pirates!, практически с теми же фичами, за исключением одного серьезного отличия. Tortuga абсолютно линейна — и это главный недостаток этой неплохой, в общем-то, игры. В конце концов, что может быть более приятным настоящему пирату, чем возможность самому вершить собственную судьбу.



Cutthroat Island

Платформа: SNES, Genesis, Game Gear, Game Boy
Издатель: Acclaim
Разработчик: Software Creations Ltd.
Год выхода: 1995, 1996





Достаточно стандартный скроллер, основанный на одноименном пиратском фильме 1995 года с Джиной Дэвис и Мэтью Модином. В роли одного из главных героев (которые отличались только начальным вооружением) игрок проходил десять уровней, уничтожая многочисленных врагов и собирая сокровища, а попутно находя новые виды оружия — каковое присутствовало в огромных количествах. Тут вам и ножи, и молотки, и факелы с бутылками и бомбами, и, конечно, пистолеты. Не выделявшийся ничем особенным геймплей разбавлялся разве что поездками по шахтам на вагонетке или крыше кареты.

Captain Blood



Год выхода: 1988
Разработчик: Exxos
Издатель: Mindscape
Платформа: Atari ST, PC

И не надейтесь — эта игра никак не связана с одноименным романом Сабатини. Captain Blood — научно-фантастическая космическая адвенчура с элементами RPG и стратегии, в придачу ко всему — нелинейная. Игра мгновенно стала классикой на Atari ST, и причины этому были вполне весомые. Шизоидный сюжет, в котором главный герой уничтожал собственных клонов и высасывал из них жизненную энергию, — один из лучших за всю историю жанра. Но тотальная шиза — это даже не сюжет, а диалоги на языке инопланетян, который, разумеется, игроку нужно было выучить. Плюс крайне новаторский интерфейс, разобраться в котором без мануала было совершенно нереально.

Если вы считаете, что все вышеописанное — мягко говоря, порнография, то спешим вас обрадовать. Это не так. Хотя выходила еще одна игра, тоже называвшаяся Captain Blood — и это была самая настоящая порнография. В прямом смысле.

Corsairs

Платформа: PC
Издатель: Microids
Разработчик: Microids
Год выхода: 1999

Если бы не сеттинг, Corsairs были бы просто одной из безликих стратегических игр, коих в конце девяностых выходило немало. Но случилось так, что Corsairs стали выделяющейся из общей массы, но все равно неинтересной стратегической игрой. И если некоторым играм можно простить блеклую и унылую графику ради захватывающего геймплея, то в Corsairs блеклая и унылая графика — даже не самое слабое звено. Однообразный и разменивающийся на мелочи геймплей, скучное однообразие всего и вся, отвратительный интерфейс сделали свое черное дело: кроме упертых фанатов в этот продукт компании Microids мало кто играл дольше получаса. Единственный примечательный момент — участие капитана Питера Блада в качестве одного из двух доступных персонажей.









Tropico 2: Pirate Cove

Платформа: PC
Издатель: Gathering
Разработчик: Frog City Software
Год выхода: 2003

Одна из самых нестандартных пиратских игр, в которой игрок — не просоленный морской волк, наводящий ужас на мирных торговцев. И даже не торговец, время от времени использующий пиратские методы работы. А всего лишь управляющий. Правда, управляет он не каким-то там мирным городком, а настоящим пиратским островом, обеспечивая кровожадным корсарам достойный отдых и надлежащую подготовку к новым рейдам. Пленники работают на полях, возводят здания, готовят еду, честно трудятся в разнообразных увеселительных заведениях. И все для того, чтобы усталый пират по полной программе оттянулся и спустил все награбленные деньги, которые, естественно, попадут в карман игрока. Тонкость в том, что пленники склонны к бунту, если условия их содержания совсем уж нечеловеческие, а специалисты вроде хороших поваров попадаются среди них нечасто. В то же время богатые и благородные пираты (которых со временем становится все больше) предпочитают отдыхать со вкусом, выбирая себе самые уважаемые рестораны, высококлассные бордели и прочие заведения. Суперхитом Pirate Cove не стала, но внесла достойное разнообразие в жанр управленческих игр.

Корсары (Sea Dogs)

Платформа: PC
Издатель: Bethesda/1C
Разработчик: Акелла
Год выхода: 2000



Есть мнение, что «Корсары» — если не лучшая российская игра всех времен, то по крайней мере одна из них. И это мнение имеет полное право на существование. Более того, «Корсары» — первый после долгого перерыва и самый успешный легитимный наследник классических мейеровских «Пиратов». Чудовищно аддиктивный, практически наркотический геймплей, отличный сюжет, Конкин-Шарапов в роли Николаса Шарпа. «Корсары» не совершили революцию. Более того, во всех аспектах игры можно найти недостатки — не самая глубокая ролевая система, не самый удачный абордаж, не самая продвинутая торговля. Но «Корсары» — это больше, чем просто сумма всех составляющих. Несмотря на серьезно устаревшую графику, игра более чем пригодна к употреблению и сегодня. Настоятельно рекомендуем всем, кто хоть сколько-нибудь интересуется пиратской тематикой. И если Сид Мейер сделал отличную игру про игрушечных пиратиков, то «Акелла» выдала отличную игру про настоящих пиратов.





Port Royale

Платформа: PC
Издатель: Ascaron/Tri Synergy
Разработчик: Ascaron
Год выхода: 2003

До того, как заняться Port Royale, люди из Ascaron плотно вкалывали над Patrician II. Но «Пиратов» Сида Мейера все равно любили нежной любовью. Вот и получилось у них нечто среднее. Вроде бы и про пиратов, но без лихой разудалой романтики. Зато с чисто немецкой дотошностью, вниманием к цифрам и множеством мелких деталей. Нельзя сказать что это плохо. Такой подход к пиратской жизни тоже имеет право на существование, а кому-то может показаться даже более интересным, чем поиски похищенных родственников. Благо кроме возни с циферками Port Royale может предложить игрокам захватывающие морские сражения в реальном времени и множество миссий — как случайных, так и сюжетных.





Port Royale 2

Платформа: PC
Издатель: Ascaron
Разработчик: Ascaron
Год выхода: 2004

После релиза Tortuga пиратские игры от Ascaron как бы разделились на две линейки. И если находящаяся в разработке Tortuga: Pirate's Revenge сконцентрирована на сюжете и swashbuckling'е, то вторая часть Port Royale почти полностью отошла в сторону менеджмента. Зато менеджмент в Port Royale 2 реализован на высочайшем уровне. Собственно от пиратской романтики в новой игре не осталось практически ничего, зато любители торговать нереальным количеством товаров в нереальном количестве городов останутся в натуральном восторге.

Пираты Карибского моря (Pirates of the Caribbean)

Платформа: PC, Xbox
Издатель: Bethesda/1C
Разработчик: Акелла
Год выхода: 2003



Одна из самых значимых игр жанра. Даже с учетом того, что «Пираты Карибского моря» — на самом деле «Корсары 2», но линейные и лишенные едва ли не половины изначально запланированных фишек. Именно поэтому поклонники первых «Корсаров» встретили игру не так тепло, как можно было бы рассчитывать. Несмотря на это, «Пираты Карибского моря» стали лидером российских продаж, а вместе с тем и одной из самых значительных пиратских игр третьего тысячелетия. Более того, благодаря многочисленным модам, игра живет и развивается до сих пор, спустя полтора года после релиза. А по общему количеству вышедших модификаций «Пираты Карибского моря» уступают разве что Morrowind — но и тут надо учитывать тот факт, что к последней имеется официальный MDK. В отличие от.





Battlefield Pirates

Battlefield Pirates — единственный в своем роде пациент. Особенность его заключается в том, что это вовсе не игра, а модификация для Battlefield 1942. Энтузиасты по полной программе переколбасили оригинальную игру, добавили туда корабли, одноглазых пиратов в треуголках, дуэли на шпагах и прочие атрибуты повседневной жизни джентльменов удачи. Получилось как минимум занятно.

Claw

Платформа: PC
Издатель: Monolith
Разработчик: Takarajimasha
Год выхода: 1997

Claw уникальна сразу по нескольким причинам. Во-первых, ее главный герой — самый необычный пират, когда-либо встречавшийся в играх. Это кот по имени Captain Nathaniel J. Claw, цель которого — борьба с некой Cocker Spaniard Armada и поиски «Амулета девяти жизней». В плане жанра это, как нетрудно догадаться, платформер. И тоже крайне необычный — где еще вы найдете плоский скроллер с возможностью мультиплеера аж на 64 игрока? Великолепная мультяшная графика Claw на тот момент была, возможно, лучшей в скроллерах для PC, плавность анимации завораживала, ролики могли соперничать с диснеевскими полнометражками, а все четырнадцать уровней — пример искусства геймдизайна. Стандартный же, в общем-то, геймплей был отполирован до такого блеска, что понять, почему игру постигло забвение, абсолютно невозможно.





Pirates of the Barbary Coast

Платформа: PC, Commodore 64
Разработчик: StarSoft Development
Издатель: Keypunch
Год выхода: 1987



Крайне амбициозная и настолько же неудачная стратегия/экшн, примечательная в первую очередь приличным сюжетом. Дочь главного героя похищена пиратом по имени Bloodthroat, который назначил за нее выкуп в пятьдесят тысяч золотом. Соответственно, цель игры — за тридцать дней собрать нужную сумму и спасти дочь. Вся «стратегичность» заключается в торговле различными товарами в многочисленных портах, а экшн — в сражениях с пиратскими кораблями.



Среди бумаг побежденных капитанов можно найти подсказки по ценам в тех или иных портах (которые зачастую оказывались просроченными и неактуальными), и совсем редко — указания на местонахождение самого Bloodthroat'а. Интересен подход к морским сражениям в плане интерфейса, похожего на классические адвенчуры — от игрока требовалось последовательно указывать нужные действия. Сперва нужно использовать порох, потом ядро, и, наконец, шомпол. Только после этого можно было произвести залп. Но даже это не смогло отвлечь игроков от Pirates!, и игра была быстро и благополучно забыта.





Pirates: The Legend of Black Kat

Платформа: PlayStation 2, Xbox
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Westwood Studios
Год выхода: 2002

Едва ли не единственная морская игра для PlayStation 2. И первая на Xbox. Второй была Pirates of the Caribbean. Это дает все основания назвать Legend of Black Kat лидером в жанре консольных морских игр — просто потому, что конкурентов пока нет. Но даже с учетом консольного морского безрыбья не стоит ставить Legend of Black Kat раком. Игра, конечно, далеко не идеальна — и в плане визуального ряда, и с точки зрения многих геймплейных фишек. Консольные Pirates берут другим — игра просто нескончаемая. Можно на протяжении месяца все вечера проводить с геймпадом в руках — и этого времени все равно не хватит на прохождение даже половины сюжетной линии. В целом же игра пыталась угодить как фэнам классических Pirates и «Корсаров», так и любителям Tomb Raider и Zelda (для Nintendo 64). И, судя по объемам продаж, не слишком в этом преуспела.





Secret of Monkey Island

Платформа: PC
Год издания: 1990
Разработчик: LucasArts
☛ стр. 175

LeChuck's Revenge

Платформа: PC
Год издания: 1991
Разработчик: LucasArts
☛ стр. 176

The Curse of Monkey Island

Платформа: PC
Год издания: 1997
Разработчик: LucasArts
☛ стр. 177

Escape from Monkey Island

Платформа: PC, PlayStation 2
Год издания: 2000
Разработчик: LucasArts
☛ стр. 178

Sea Legends

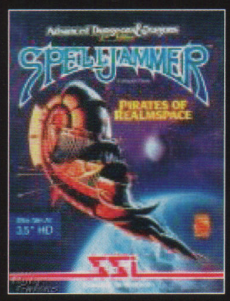
Платформа: PC
Издатель: GTE Entertainment
Разработчик: Диалог-Мир/Ocean Software
Год выхода: 1995

Первая отечественная морская игра, а заодно и одна из первых идейных продолжательниц дела мейеровских Pirates!, к сожалению, не была оценена по достоинству. А ведь помимо полной свободы действий и очень неплохой по тем временам графики Sea Legends предлагала игроку более чем достойный сюжет (который, впрочем, можно было игнорировать) и великолепные морские сражения с видом от первого лица. И если в Pirates! маленькие кораблики пулялись маленькими ядрами, то в Sea Legends маневрирование и прицеливание было гораздо серьезнее и сложнее. Не говоря уже о том, чтобы отдавать команды дружественным кораблям — в 1995 году это было почти революцией. Дизайнер игры, кстати, не кто иной, как Сергей Орловский, нынешний руководитель Nival Software.



Spelljammer: Pirates of the Realmspace

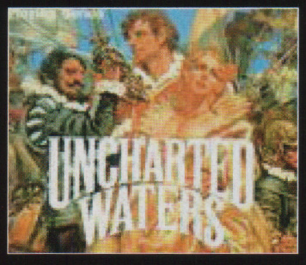
Платформа: PC
Разработчик: Strategic Simulations Inc.
Издатель: Strategic Simulations Inc.
Год выхода: 1992



Возможно, худшая из всех ролевых игр, выпущенных SSI. Разработчикам удалось каким-то непостижимым способом угробить всю уникальность и очарование настольной ролевой вселенной Spelljammer. Хотя вселенная-то интересная — дикая смесь фэнтези, научной фантастики и стимпанка, в которой межпланетные путешествия совершаются на кораблях, отдаленно напоминающих парусники — спелл-джаммерах. К сожалению, игра провалилась по всем возможным показателям. Убогая сюжетная линия, которая возникает далеко не сразу после начала игры и на первый взгляд ничем не отличается от многочисленных сайд-квестов — так что неопытные игроки вполне могли ее и пропустить. Окончательно добила игру отвратительная система развития персонажа, в которой главный показатель — престиж — не играл фактически никакой роли, а игроки даже не могли представить, как их персонаж выглядит. Просто потому, что его портрет ни разу не появлялся на экране.

Uncharted Waters

Год выхода: 1991, 1992
Разработчик: KOEI
Издатель: KOEI
Платформа: NES, SNES, Genesis, PC



Одна из лучших морских игр на консолях и крайне нетипичная игра для KOEI. Не нужно долго думать, чтобы понять, что и здесь за основу были приняты все те же Pirates! Сида Мейера. Главный герой — последний потомок некогда славной семьи, небогатый, но, тем не менее, полный решимости восстановить доброе семейное имя. Как именно он будет это делать — решать игроку. Вариантов три: стать пиратом, торговцем или купцом (впрочем, разница между последними двумя пунктами весьма сомнительная). Uncharted Waters предлагала игрокам невиданное по тем временам геймплейное пиршество. Управление целыми мини-флотами, шикарная система торговли, морские сражения и многочисленные квесты — такого до Uncharted Waters не было ни на SNES, ни на Genesis.



Uncharted Waters: New Horizons

Платформа: SNES, Genesis, PC
Разработчик: KOEI
Издатель: KOEI
Год выхода: 1994



Сколь бы ни была великолепна Uncharted Waters, но и она меркнет в сравнении с New Horizons. При попытке представить, как можно впихнуть в игру для шестнадцатибитной консоли такое нереальное количество контента, мозги начинают медленно, но верно закипать. Шесть персонажей, каждый со своей сюжетной линией и конечной целью игры, флотилии до двадцати пяти кораблей, более ста тридцати портов и ста восьмидесяти зарытых сокровищ! Возможность говорить чуть ли не с каждым встречным, посещать гадалку, одалживать и давать в долг деньги под процент и даже играть в блэкджек. Плюс гильдии, которые могут при случае выдать особо важные секретные миссии. Плюс шикарная торговля. Упоминать о морских сражениях и острой необходимости пополнять запасы провизии не стоит — это и так всем понятно. В эту игру можно было уйти с головой, да так там и поселиться. New Horizons — если и не шедевр на все времена, то очень близка к этому.



Sid Meier's Pirates! / Pirates! Gold

Платформа: PC, Commodore 64/128, Macintosh, Apple II, Genesis
Издатель: Microprose
Разработчик: Microprose
Год выхода: 1987, 1989, 1993, 1994

Классика. Непреходящая икона жанра. Главный пиратский проект всех времен.

После релиза в 1987 году Pirates! моментально стала суперхитом. Оно и неудивительно — на тот момент ничего подобного игре Сида Мейера попросту не было. Полная нелинейность, ничем не ограниченная свобода действий игрока, захватывающая романтика пиратских приключений, идеальный баланс между стратегией, экшном и адвенчурой — отказаться от такого мог только человек, искренне ненавидевший игры. А в 1993 году вышел DOS'овский ремейк оригинальных Pirates! с SVGA-графикой, который, к сожалению, оказался неиграбельным по причине низкой скорости и чудовищного количества багов. К счастью, Microprose вскоре выпустила Pirates! Gold for Windows, практически лишенную указанных недостатков. И Сид Мейер во второй раз совершил революцию. Не таких размеров, как в 1987 году, но все же. Благо к тому моменту появилось целое поколение игроков, не знакомых с EGA'шным оригиналом. Так или иначе, но Pirates! Gold надолго стала новой иконой «пиратских симуляторов». Подвинуться ей пришлось лишь в 2000 году, с выходом «Корсаров», а окончательно отправиться на пенсию — в 2004-ом, когда в продаже появился очередной ремейк гениальной игры.

Pirates!

Платформа: NES, Commodore 64/128
Издатель: Ultra Games
Разработчик: Rare Ltd.
Год выхода: 1991

То ли порт, то ли стопроцентный клон мейеровских Pirates! на NES. Игра сохранила абсолютно все геймплейные фишки оригинала — начиная от умений персонажа и заканчивая количеством временных периодов и уровнями сложности. Сейчас уже трудно вспомнить и сказать, как приняли обладатели консолей от Nintendo это творение, да и вряд ли нужно, честно говоря.

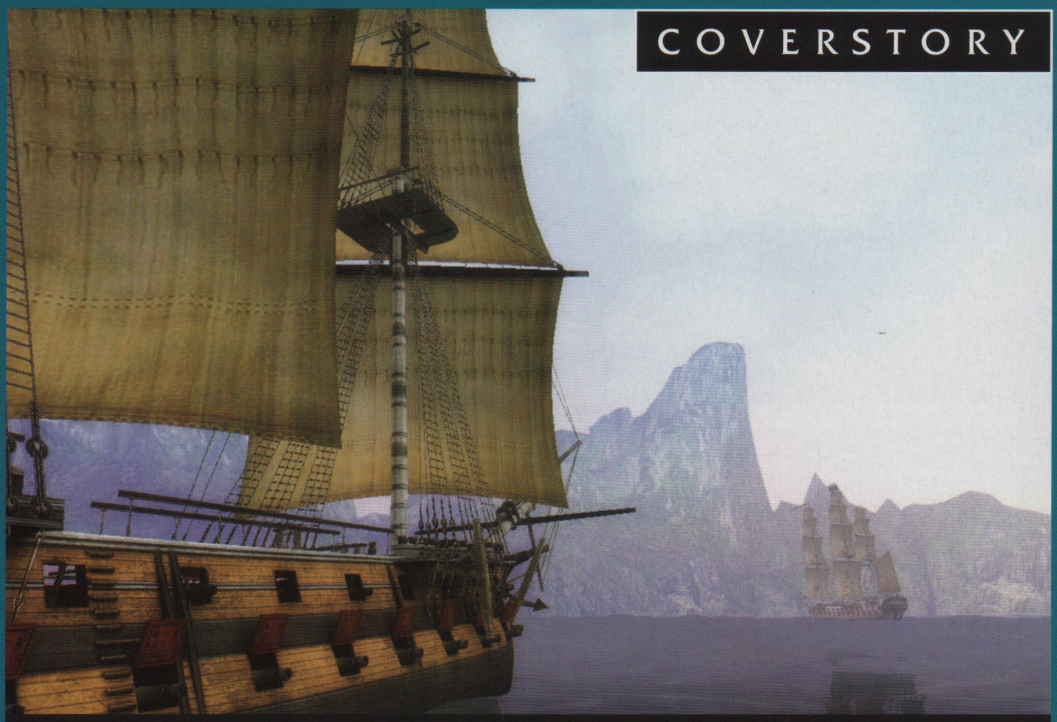
Swashbucklers: Blue & Grey

PC

PlayStation 2

Жанр: Pirate Sim/RPG **Издатель в России:** 1С **Разработчик:** Акелла
Дата выхода: январь 2006 года

COVERSTORY



По меркам PlayStation 2 вода в Swashbucklers просто шикарная.

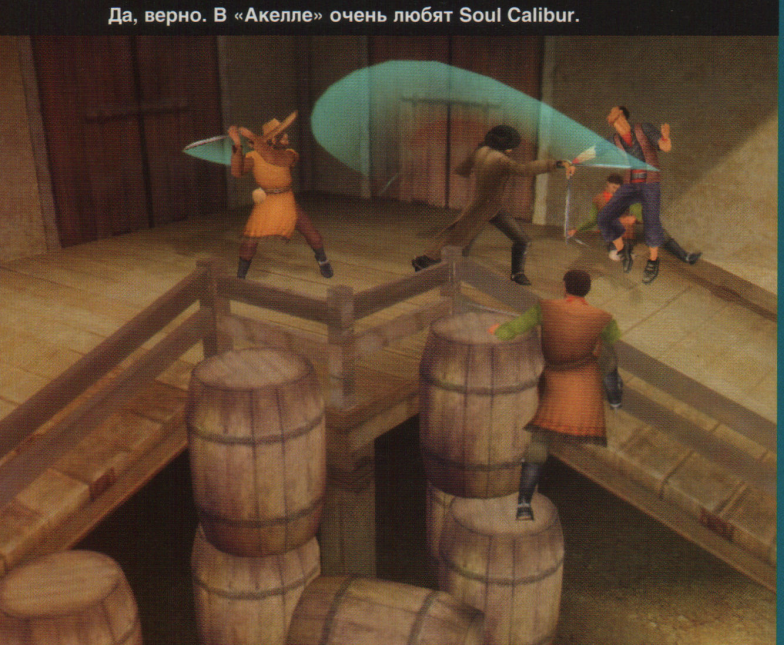
Забудьте все, что вы знали о Swashbucklers. Выбросите из головы все, что вы могли прочесть в превью других изданий. Потому что это было давно и неправда. XS Magazine первым в мире предоставит вам самую полную и достоверную информацию обо всех изменениях, произошедших с игрой.

Александр Цыганенко

После краткого знакомства с текущей версий Swashbucklers мы можем смело сказать: от старой концепции «Свошей» не осталось почти ничего. Равно как и от сюжета. Поменялось даже название игры — особо проницательные читатели наверняка уже заметили исчезновение имени Френсиса Дрейка. И все по одной причине — вместо поисков сокровищ легендарного пирата на повестке дня теперь суровые военные приключения.

ПОРВЕМ БЛОКАДУ НА ВЕТОШЬ

Главный герой Swashbucklers Абрахам Грей переквалифицировался из лихого искателя приключений в морского торговца времен Гражданской войны в США. Но ненадолго — уже в самом начале игры он оценит все потенциальные выгоды войны и станет blockade runner'ом. А дальше дело может дойти и до приватерского патента. Дело в том, что флот Севера практически в самом начале войны установил блокаду в районе портов Конфедерации, прекратив всякое торговое сообщение. А потому дело прорывания блокад и контрабанды товаров на юг США расцвело махровым цветом. В него оказались вовлечены даже вполне респектабельные в прошлом торговцы — слишком уж существенной была материальная выгода. А Южане, не имевшие флота, направо и налево раздавали приватерские патенты, разрешавшие топить торговые суда Северян. Абрахам сможет пройти путь от обычного «блокадопрорывателя» до приватера и славного офицера флота Конфедерации — да-да, в «Акелле» симпатизируют не рабочему Северу, а аристократическому Югу. Впрочем, реверансы в сторону победителей также будут.



Да, верно. В «Акелле» очень любят Soul Calibur.

ВЕТВИСТОСТЬ

Будь Абрахам хоть кладоискателем, хоть приватером, но головорезом (swashbuckler) он все равно останется. Правда, резать головы он будет по-новому. Разработчики отказались от строго линейного сюжета, вместо этого построив мир, предоставляющий игроку массу самых разных возможностей в плане прохождения. Можно идти строго по одной из двух сюжетных линий и получить в результате одну из двух стандартных концовок. Можно отвлекаться на длинную, проходящую почти через всю игру, побочную линейку квестов, чтобы получить «альтернативную» концовку (которую сами разработчики считают единственно правильной). Можно «сворачивать» на небольшие побочные квесты и мини-сюжеты, что даст возможность не только получить больше денег и очков опыта (и облегчить дальнейшие приключения), но и полнее вникнуть в некоторые особенности мира игры. Хитро ухмыляясь, девелоперы упомянули также некие хорошо запрятанные easter eggs, но подробности сообщить оказались. Мол, неинтересно играть будет.

УМЕЛЫЕ РУКИ

Упоминание об очках опыта было не случайным. Потому что в ролевой игре экспа быть должна как бы по умолчанию. А Swashbucklers теперь — самая настоящая ролевая игра. Характеристик у главного

персонажа всего четыре (отвечают за стрельбу, фехтование, здоровье и лидерские качества), но упор делается не на них, а на системе перков а-ля Fallout. С их помощью развивается почти все в игре. Дополнительное здоровье Абрахама, новые удары саблей и комбо, более продвинутая стрельба, «орлиный глаз» при плавании, позволяющий идентифицировать корабли с большего расстояния... То есть, главный герой начинает игру обычным колхозным отморозком, а вот закончить может кем угодно. Просоленным морским волком, плавающим хоть по ветру, хоть против. Бравым головорезом, лихо рубящим саблей противников в духе чуть ли не последнего Prince of Persia. Ковбоем, стреляющим из двух револьверов «по-македонски» и попадающим воробью в задницу с пятидесяти шагов. Выбор исключительно за игроком.

КОЧЕГАРЫ И ПЛОТНИКИ

Но «перки» есть не только у персонажа. Они есть и у корабля, только называются по-другому — офицеры. Плотник ремонтирует корабль сразу же после боя, опытный боцман повышает мораль матросов, доктор минимизирует потери, артиллерист повышает огневую мощь и шансы на critical hit, снижая время перезарядки. Ну, а кочегар повышает скорость движения паровых судов, которые в Swashbucklers также будут. Равно как будет и фича, не появлявшаяся раньше абсолютно нигде. При менеджменте корабля можно распределять пушки по бортам, выставив, допустим, двадцать пушек на левый борт и всего две — на правый. И в результате получить не только увеличившуюся мощь залпа, но и необходимость стрелять с более мощного борта. Все как было в то время. Собственно, именно в этом и заключается цель «приставочной» студии «Акеллы». Сделать лучшую морскую игру для PlayStation 2. Задать, так сказать, новый стандарт качества.

ПЯТЬ ПРИЧИН СЛЕДИТЬ ЗА РАЗРАБОТКОЙ SWASHBUCKLERS: BLUE & GREY

Это первая игра «Акеллы» для PlayStation 2.
Это первая морская игра про Гражданскую войну в США.
Это первая игра, освещающая «последний пиратский ренессанс».
В этой игре есть большие и красивые броненосцы.
И вы сможете ими управлять.



Один против всех — это, как выяснилось, очень нечестно.



COVERSTORY

Главное — геймплей!

Посетить офис «Акеллы» и не побеседовать с разработчиками — задача абсолютно невыполнимая. Во-первых, потому что они могут сообщить массу дополнительной информации. Которая, как правило, оказывается еще и интересной. А во-вторых, они очень любят давать интервью. Сегодня на наши вопросы отвечает гейм-дизайнер Андрей Белкин.

XS: Что, собственно говоря, стало причиной появления новой концепции?

А.Б.: В первую очередь, это целый ряд объективных трудностей с реализацией старой концепции. Во вторую — пожелания Sony, активно предлагавшей сделать игру более свободной, ввести ролевые элементы... В конце концов, мы поняли, что их предложения могут реально улучшить игру, сделать ее более привлекательной для рынка. А наш старый сюжет про поиски сокровищ Дрейка просто не соответствовал новой концепции.

XS: Неужели со сменой концепта исчезли все проблемы?

А.Б.: Скажем так, исчезла большая часть проблем. При этом, конечно, появились и новые, но главная выгода для нас как разработчиков, что все новые проблемы решаются намного легче старых. Как бы парадоксально это ни звучало, но сделать качественную масштабную нелинейную игру проще, чем качественный экшн из пятнадцати уровней. Плюс, у студии «Корсаров» имеется серьезный багаж опыта, которым они охотно делятся.

XS: Насколько нелинейным будет сюжет? И вообще, раскройте некоторые особенности этого самого сюжета.

А.Б.: Будет два основных варианта прохождения — соответственно, за США и Конфедерацию. При этом к каждой базовой сюжетной линейке будет прикручено по линейке «за самого себя», что, в свою очередь, даст возможность и закончить игру «за себя». То есть всего три варианта концовки. Плюс, конечно, какие-то мини-линейки, побочные квесты — все это будет присутствовать в достаточных количествах.

XS: Очевидно, что требования американцев к сюжету о Гражданской войне будут очень высокими. Насколько вы к этому готовы, и что делается в этом направлении?

А.Б.: Безусловно. Мы штудируем всю доступную литературу по предмету, недоступную литературу заказываем в зарубежных интернет-магазинах. Большой плюс нашего сюжета — он развивается на фоне Гражданской войны, но не привязан к точным деталям биографии известных исторических деятелей. Это позволяет избежать многих ошибок в плане достоверности и не затронуть патриотические чувства американских игроков.

XS: Будет ли игра про Гражданскую войну в США интересна европейским, и уж тем более — российским игрокам?

А.Б.: Разумеется, интерес к Гражданской войне в США у европейцев в десятки раз ниже, чем у американцев. Но хорошая игра — это всегда хорошая игра, чему бы она ни была посвящена. Сильный геймплей — вещь намного более привлекательная, чем исторические события, положенные в основу сюжета. Опять же, наш сюжет не пытается максимально достоверно воспроизвести исторические реалии — а значит, может быть интересен и простым любителям морских игр. И не только морских.

XS: Абордаж сейчас сильно напоминает расширенный аналогичный режим из Pirates. Объяснитесь.

А.Б.: Объясняться особенно не в чем. В Pirates! очень привлекательная и интересная концепция. У нас же при абордаже главный герой имеет цель — победить вражеского капитана в очной схватке. Для этого ему надо добраться до него, пробившись через некоторое количество простых матросов. То есть абордаж будет похож на Pirates с той разницей, что схваток будет от трех до пяти-шести, последняя — с капитаном, этаким мини-боссом. Точное количество зависит от «крутости» абордируемого корабля.

XS: Вы не опасаетесь, что ваша концепция с нелинейностью, «сидоговостью» и ролевыми элементами может оказаться слишком сложной для обычных пользователей PS2?

А.Б.: Были такие опасения. И мы прилагаем все усилия для того, чтобы игра была увлекательной, интересной и выдавала нужную порцию «фана». Грубо говоря, чтобы, несмотря на сильную ролевую систему, конечный пользователь получал удовольствие от самого игрового процесса, а не высчитывал перед телевизором циферки скиллов.

XS: Надеемся, больше с игрой не будет происходить таких драматических изменений?

А.Б.: Ни в коем случае. У нас нет ни времени, ни желания в очередной раз менять концепцию. Если что-то и изменится, то только по мелочам — основная идея игры с этого момента останется неизменной. ■

Поиграй со мной

PLAYBOY

THE MANSION™







Лицам до 18 лет НЕ рекомендуется!

CYBERLORE GAMES arush UBISOFT

© 2004 Playboy. PLAYBOY, RABBIT HEAD DESIGN and THE MANSION are marks of Playboy and used under license by ARUSH Entertainment and GROOVE Games. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

Бука® BUKA ENTERTAINMENT www.buka.ru



COVERSTORY

Одиссея капитана Блада

PC
Xbox

Жанр: Action **Издатель в России:** 1С **Разработчик:** Акелла
Дата выхода: III квартал 2005 года

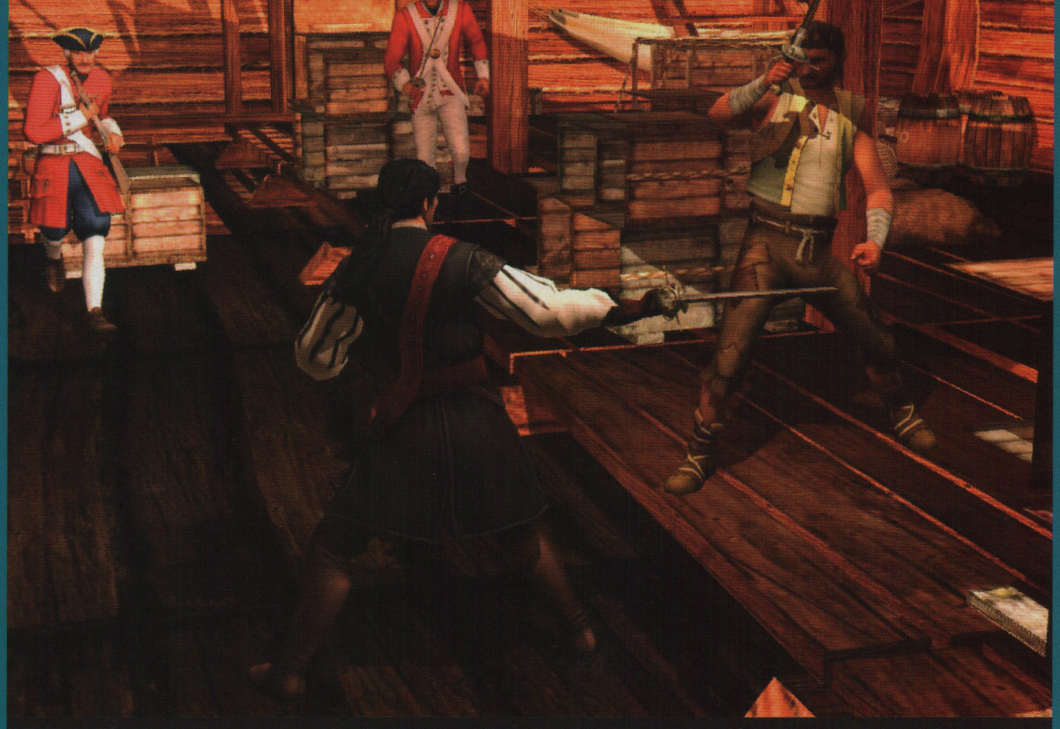
Простой доктор Питер Блад свято чтил клятву Гиппократа, и в один прекрасный день это вышло ему боком. Спасая от смерти представителя мятежников во время одного из народных волнений, Питер сперва оказался в лапах полиции, затем в суде, а потом и в ссылке. На Барбадосе, в качестве простого раба. Добро никогда не остается безнаказанным.

Александр Цыганенко

Новая игра от «Акеллы», однако, никакой не симулятор врачебной деятельности, а самый настоящий морской экшн по сюжету культового некогда романа Рафаэля Сабатини. Возможно, вы об этом уже слышали. Или где-то читали. Что ж, ничто не мешает прочесть снова.



Последнее время команду, ответственную за «Капитана Блада», многое отвлекало от работы над собственно «Капитаном Бладом». В первую очередь, «Корсары III» — безусловно, более востребованный отечественной публикой проект. Да и более готовый, если уж на то пошло. Но теперь, когда работы над новыми «Корсарами» как никогда близки к завершению, «Одиссея» выходит на финишную, хотелось бы верить, прямую. Значит — самое время напомнить нашим читателям, что же это за игра.



Доктор Блад готов приступить к хирургическому вмешательству.

ПО ПРЯМОЙ

А игра, как ни крути, интересная и в некотором роде даже уникальная. После того, как соседняя с «корсаровской» студия п/у Андрея Белкина (не забудьте прочитать его авторскую колонку) сменила концепцию Swashbucklers в сторону все тех же «Корсаров» (подробный рассказ об этом ищите неподалеку), «Одиссея капитана Блада» — последний акелловский оплот помиссионности. По давней традиции, геймплей жестко делится на две непохожие составляющие — морскую и наземную. Причем морская часть намного шире, чем просто плавание по бескрайним просторам Карибского моря и бои со всеми встречными. Собственно говоря, вам вообще не дадут плыть куда в голову взбредет. Если по сюжету надо добраться до какого-то конкретного места и пустить ко дну вполне конкретный корабль — именно этим и придется заняться, безо всякой отсебятины. А некоторые миссии вполне могут претендовать на мини-революцию в жанре. Преодоление рифов и отмелей в условиях сильнейшего шторма наверняка станет серьезным испытанием даже для ветеранов «Корсаров». Но и это еще не главный сюрприз «Капитана Блада». Некое подобие морского stealth — вот что должно по-настоящему удивить и поразить игрока. Если вы представите себе stealth-части в Sly 2: Band of Thieves и мысленно замените главного героя на баркас, а противников — на вражеские корабли, то получите примерное представление о том, что нам готовят гейм-дизайнеры «Акеллы».

KILL'EM ALL

Пешая же часть вообще не имеет ничего общего с тем, что «Акелла» делала во всех своих предыдущих играх. Зато имеет много общего с тем, что мы имели счастье видеть в экшнах серии Lord of the Rings. То есть лихой бескомпромиссный слэшер с кровищей, комбо-ударами и тучами противников. Комбо-удары, кстати, — единственное, что можно как-то развивать. Ролевая система перебралась на полную ставку в «Корсары III», здесь же — непорочный экшн. И это правильно. В конце концов, линейные игры с жестким сюжетом делаются исключительно для одноразового прохождения по заранее заготовленному пути. Так что запаситесь удобным геймпадом и готовьтесь к тотальному массакру — именно это ждет вас в «Одиссее капитана Блада».

А кроме тотального массакра вас ждет, конечно, движок STORM 3.0. Чтобы понять, чем эта новость так замечательна, просто осознайте, что «Корсары III» и PT-Boats сделаны на движке STORM 2.5. «Капитан Блад» даже сейчас выглядит лучше, чем любая другая морская игра, будь то акелловская или чья бы то ни было еще. А у команды, напомним, в запасе еще как минимум полгода разработки. Мы же, в свою очередь, будем при первой же возможности сообщать обо всех новостях, связанных с «Одиссеей капитана Блада». Торжественно обещаем.



Здание разрушил не он. А орудийные залпы.



Лучше воды, чем в «Бладе, нет нигде.



Впечатляет? А ведь это еще «сырой» вариант.



Капитан не убегает. Он перегруппировывается.



Ренат Незаметдинов
руководитель проекта:

Сабатини остался бы доволен

COVERSTORY

XS: На какой стадии игра находится в данный момент?

Ренат Незаметдинов: Завершена разработка технологий, как в наземной части игры, так и в морской, построена боевая система и использование различного оружия. Основная работа ведется над воплощением и доработкой дизайна уровней. Полным ходом идет написание интеллекта противников игрока — солдат, мушкетеров, гвардейцев. Параллельно мы продолжаем совершенствовать визуальную составляющую игры.

XS: Ваши соседи по офису не так давно отказались от помиссионной концепции. Не ждет ли нас через полгода объявление о том, что и «Капитан Блад» меняет концепцию в сторону свободы и нелинейности?

Р.Н.: Нет, концепция «Блада» определена полностью, и подобных глобальных пересмотров не предвидится.

XS: Версии под PC и Xbox разрабатываются параллельно, или же работа ведется для PC, а на «ящик» игра будет портирована позже?

Р.Н.: Мы работаем над обеими версиями параллельно, и пока что планируем одновременный релиз на обеих платформах.

XS: Были ли планы по портированию игры и на PlayStation 2, испытывающей острый дефицит по морским играм?

Р.Н.: Нет, PlayStation 2 не сможет вытянуть графическое великолепие «Блада»!

XS: Насколько сложно вообще втиснуть события книги в рамки компьютерной игры? Пришлось ли чем-то пожертвовать?

Р.Н.: Пожертвовать пришлось довольно многим — сюжет книги во многом передается описаниями и диалогами, которые в игре проблематично адекватно воспроизвести. К тому же жанр игры не совсем выдерживает стиль книги — поэтому мы взяли суть произведений Сабатини и перенесли в игру, снабдив всем необходимым для мощного экшна. Но поклонники мэтра могут не волноваться — все ключевые вехи на пути Питера сохранены.

XS: Будут ли в игре ответвления от сюжетной линии книги, например, что-то, чего вообще не было в книге или же было во втором романе о Бладе?

Р.Н.: Нет, мы выдерживаем сюжетную канву, лишь слегка отходя от нее при создании более эффектных и увлекательных миссий!

КОМАНДНЫЙ RESPECT



FULL SPECTRUM WARRIOR™

ОСНОВАНА НА ПРОГРАММЕ ТРЕНИРОВКИ, РАЗРАБОТАННОЙ ДЛЯ АРМИИ США*

ЖИЗНИ БОЙЦОВ ИЗ ГРУПП ALFA И BRAVO ЗАВИСЯТ ОТ ТВОИХ РЕШЕНИЙ

*Армия Соединенных Штатов не спонсирует и не поддерживает данную игру.

PlayStation 2

PlayStation 2 NETWORK ENTERTAINMENT

По вопросам оптовых закупок обращайтесь по тел. (095)787-0775

velod impex

THQ

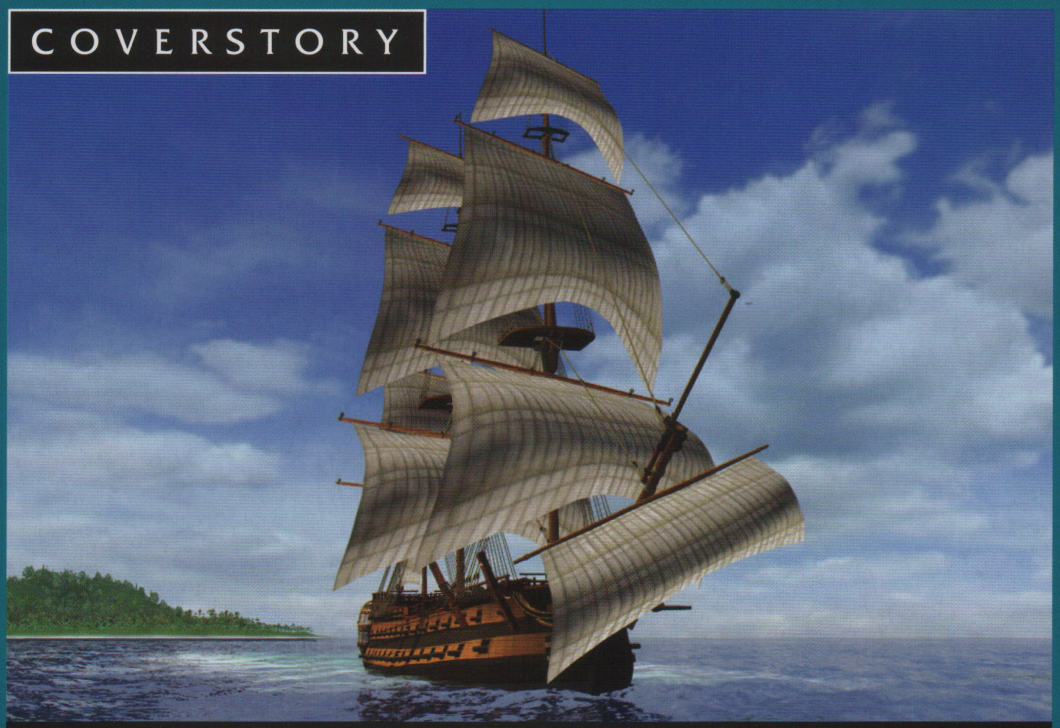
Full Spectrum Warrior © 2004 Pandemic Studios, LLC. All Rights Reserved. Pandemic®, the Pandemic logo ® and Full Spectrum Warrior™ are trademarks and/or registered trademarks of Pandemic Studios, LLC and are reproduced under license only. Exclusively licensed by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

Pirates of the Burning Sea

PC

Жанр: MMORPG **Издатель:** Flying Lab **Издатель в России:** Акелла **Разработчик:** Flying Lab
Дата выхода: не объявлена **Официальный сайт:** http://www.burningsea.com

COVERSTORY



Учитывая, что модели кораблей делаются в «Акелле», за этот компонент не стоит беспокоиться.

Выйти на мировой рынок онлайновых RPG сейчас крайне тяжело — по вполне понятным причинам. Компания, которая всерьез рассчитывает конкурировать с гигантами вроде Final Fantasy XI или EverQuest 2, может смело претендовать на звание как минимум безрассудной. Но Flying Lab Software нашли выход из этого положения.

Александр Цыганенко

Собственно говоря, и оффлайновые морские игры сейчас качественно делают только в «Акелле» и Firaxis, а онлайновых морских игр не делают вообще нигде. Чем не перспективный рынок?

Однако есть и причина того, что морских игр сейчас практически не появляется. Она весьма прозаична и заключается в том, что лишь сравнительно небольшое количество людей готово их покупать. Но товарищей из Flying Lab это не останавливает. Более того, они сделали все возможное, чтобы не только по максимуму охватить имеющуюся аудиторию, но и расширить ее. Во-первых, моделлинг кораблей был заказан специалистам из «Акеллы». Во-вторых, на должность ответственного за озвучку был приглашен обладатель «Оскара» Ричард Кинг, на славу потрудившийся над «Хозяином морей». И, наконец, была придумана отличная концепция, совмещающая «корсаровские» принципы с традициями MMORPG.

Игрок абсолютно свободен. Никаких классов, никаких профессий, даже уровни оставлены конкурентам... Игрок может учить и «забывать» скиллы в почти вольном режиме, и в таком же режиме может заниматься всем, чем только пожелает. Надоела торговля — можно поступить на военную службу или стать приватером. Не хочется плавать под чьим-то флагом — всегда можно быть вольным пиратом. Но даже будучи пиратом, не следует забывать о принципах fair play, потому как сведения о репутации того или иного игрока доступны всем встречным. И если некто не хочет, чтобы от него бежали как черт от ладана, он должен быть культурным человеком. Не нарушать обязательств, например. А договорившись получить от несчастной жертвы «откупные» (торговец платит пирату и сохраняет корабль, команду и часть груза), не пускать бедолагу на дно. То есть Flyning Lab готовят самый натуральный «пиратосимулятор». И это просто замечательно.

Сифилис выкосил весь экипаж корабля.



ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ

Действие игры, по давно сложившейся традиции, происходит не где-нибудь, а на просторах Карибского бассейна. Что, естественно, выдвигает дополнительные требования к разработчикам. Если для обычной морской игры пятнадцать островов с колониями — более чем достаточное количество, то у MMORPG масштабы посерьезнее. Для максимально достоверного отображения Карибского архипелага образца 1720 года сотрудники Flying Lab для начала плотно засели засели за книжки в исторических библиотеках, а позже — пригласили исторического консультанта. Потому как помимо чисто географических тонкостей приходилось учитывать и отражать в игре геополитическую ситуацию и тогдашние тенденции кораблестроения.

Сколь не изощряйся в написании превью, лучше всего об игре могут рассказать только ее разработчики. Впрочем, нет, далеко не всегда. Но речь не об этом. Главное, по ходу дела девелоперы могут сообщить что-нибудь, чего до этого не говорили никому. На наши вопросы любезно согласился ответить



Расселл Уильямс, исполнительный продюсер Pirates of the Burning Sea:

Мы лучше сделаем что-то новое, чем будем повторять сделанное до нас

XS: Что стало причиной выбора столь нестандартной темы для онлайновой RPG? Пиратская тема, очевидно, менее популярна, чем то же фэнтези...

Рассел Уильямс: Сейчас появилось уже очень много фэнтезийных игр, и такие тайтлы как Everquest, Dark Age of Camelot и World of Warcraft доминируют на рынке. Мы же лучше сделаем что-то новое, чем будем повторять то, что было сделано до нас.

Люди во всех странах знают, кто такие пираты. Есть миллиарды людей, которые понятия не имеют, кто такие эльфы и в чем заключается преимущество клериков. Но большинство из них прекрасно представляют себе, чем занимается гипотетический мужик с черной повязкой на левом глазу и попугаем на плече.

Пираты — это безумно весело, и мы считаем, что найдется более чем достаточно людей, желающих поиграть в пиратском сеттинге.

XS: Вы собираетесь распространять игру исключительно через систему Steam. На какие преимущества вы рассчитываете по сравнению с традиционными методами распространения?

Р.У.: Онлайновая дистрибьюция постепенно становится все более и более привычной. Дополнения к основным MMORPG выпускаются как в коробках, так и в виде скачиваемых фалов. Нам кажется, что это очень перспективный путь, потому что помещать цифровые данные на кусок пластика в картонной коробке просто глупо. Что более важно, Steam обеспечивает систему бэкграунд-обновлений, так что игра может быть пропатчена и обновлена в то время, пока вы просто смотрите какие-то сайты, и вам не придется, запустив игру, видеть сообщение «подождите полчаса, пока скачается новая версия». Это случается в огромном количестве MMORPG и это просто ужасно. Steam предлагает гораздо лучшее решение.



Этот подход, однако, основывается на том, что у людей есть высокоскоростной доступ в Интернет. В одних странах таких людей много, в других же — недостаточно. В некоторых странах продажа коробочных версий более оправданна, и мы уверены, что для таких стран мы организуем и обычную продажу.

XS: Будет ли возможность сбежать от противника и выйти из битвы?

Р.У.: Да, игрок может сбежать, если его корабль достаточно быстр, или если он повредил вражеские паруса и мачты и отплыл достаточно далеко. Точная дистанция, на которую надо будет отплыть, определится опытным путем, но уже сейчас можно сказать, что сматываться придется достаточно долго — несколько минут.

XS: Смогут ли игроки создавать партии и проходить игру кооперативно?

Р.У.: Да, можно создать временную группу из восьми игроков, или же постоянное сообщество, состоящее из нескольких десятков людей. Боевая система учитывает эту возможность, и игроки смогут устраивать «клановые войны» или же просто плавать целой флотилией.

XS: Поскольку в игре есть режим глобальной карты, плавание на которой происходит намного быстрее, чем в режиме энкаунтеров, не станет ли это причиной дисбаланса игры? Например, игрок атакован кем-то — он тут же взывает о помощи, и на подмогу приходит десяток кораблей других игроков.

Р.У.: Наши правила четко описывают такие ситуации. Когда начинается битва, люди в партии игрока смогут присоединиться — собственно, если они находятся достаточно близко, то битва начнется для всех одновременно. Если же они находятся довольно далеко — смогут прийти на помощь, но по прибытии на место действия их корабли появятся на серьезном отдалении. То есть, им еще понадобится время, чтобы приблизиться и начать помогать своему коллеге. И чем позже они вступят в битву, тем дальше их корабли будут от кораблей игрока, первым начавшего сражение. Но это только в том случае, если они были в альянсе до начала начала сражения. Нельзя просто так приглашать игроков присоединиться и получать бесконечные пополнения.

Однако будет возможность запустить сигнальную ракету в самом начале битвы. После чего все



желающие смогут присоединиться к битве на вашей стороне, но сделать это нужно очень быстро. Также, если игрок запустил такую сигнальную ракету, он не получит никаких выгод из этой битвы — эта опция предназначена только для ситуации, когда силы противника серьезно превосходят ваши.

XS: Что насчет абордажа? Каким образом он будет представлен в игре — это будет дуэль капитанов или что-то еще?

Р.У.: Мы решили сделать абордаж очень простым и быстрым, так что все завязано на количестве человек в командах сражающихся кораблей. Во время морской битвы игрок может стрелять по палубе и убивать матросов, таким образом обеспечивая себе численное преимущество.

В наших планах — полноценная абордажная система с аватарами, чтобы игрок мог сам бегать по палубе и размахивать саблей, непосредственно сражаясь с противниками. Но до тех пор (то есть, до релиза игры) мы сохраним текущую, простую систему абордажа, оставив весь угар морским баталиям.

XS: Что происходит, если мы проигрываем абордаж?

Р.У.: Зависит от того, кто стал победителем. Некоторые пираты могут забрать судно и уплыть на нем. Военные капитаны способны изъять судно в качестве приза, и тогда оно исчезнет с карты, а капитан получит призовые деньги. Другие капитаны могут обобрать вас до нитки, конвертировать груз в золото и уплыть, оставив пустой корабль, на котором вам останется только убраться восвояси.

XS: Допустим, злой враг потопил корабль игрока. Что дальше? Он начнет все сначала на дряхлой посудине, без офицеров и груза?

Р.У.: Офицеры могут погибнуть в битве, но они не гибнут, если корабль тонет. Игрок сможет купить новый корабль с теми же апгрейдами и девайсами, что и были, но это будет стоить денег.

XS: Будет ли в игре какой-то пеший геймплей вроде дуэлей на шпагах?

Р.У.: С самого начала было решено делать игру про мощные морские сражения, и именно на этом мы сейчас сконцентрированы. Реалтаймовые сражения с серьезной боевой тактикой, а не стандартные MMORPG-сражения в духе «кликнул мышкой и смотришь, что получится». Игрок сам управляет кораблем, стреляет из пушек, занимается менеджментом команды... В бою учитывается все, начиная от дистанции между кораблями и заканчивая тем, под каким углом друг к другу они расположены. Один-единственный выстрел из пушки может пробить корпус, взорвать пушку и уничтожить возящихся с ней артиллеристов. Вот над чем мы работаем в первую очередь.

Обязательно добавим фичи вроде фигурок персонажей, фехтования и пеших миссий — но после того, как игра будет запущена. В ближайшие пару месяцев мы опубликуем подробную информацию обо всем этом у себя на сайте.

XS: Какими еще привлекательными фишками может похвастаться Pirates of the Burning Sea? Насколько силен социальный аспект, и вообще, чем сможет заняться игрок кроме пиратства и торговли?

Р.У.: В игре немало квестов, как рандомных, так и штучных, написанных «вручную». Игрок столкнется с огромным количеством самых разнообразных NPC — злодеи, потерянные родственники, друзья, братья и сестры, патроны и объекты романтического интереса. Все они непосредственным образом вовлечены в сторилайн. Будь игрок военным капитаном, пиратом, приватером или торговцем, разнообразные квесты в любом случае развернут перед ним интересную историю.

XS: Спасибо, что нашел время ответить на наши вопросы.

Р.У.: Да нет проблем! Нас самих дико прет наша игра, и мы будем просто счастливы, если вы зайдете и зацените наш модный сайт! ■

Редакция XS Magazine благодарит Сергея Белистова (компания «Акелла») за помощь в организации интервью.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Новая тактическая игра, в разработке которой принимает участие дизайнер серии Jagged Alliance Шон Линг

Бригада E5
Новый Альянс

WWW.E5BRIGADE.RU

Более тридцати профессиональных наемников и возможность найма местных жителей>>

Более 30 уровней: городские кварталы, открытая местность, военные базы>>

Оригинальная система организации действий, режим "Умной паузы">>

Более 100 моделей стрелкового оружия, а также гранатометы, ручные гранаты и холодное оружие>>

Три основные сюжетные линии, а также возможность играть по своему сценарию>>

1С ФИРМА «1С»

APEIRON

© 2004 ЗАО «1С» © 2004 APEIRON

NARC



Эти лица не внушают доверия даже нам.

PlayStation 2

Жанр: Action **Издатель:** Midway
Разработчик: Point of View
Дата выхода: весна 2005 года
Официальный сайт:
http://www.narcgame.com/

Для начала краткий ликбез. Narc — это упрощенное обозначение отдела по борьбе с наркотиками. То есть, игра про полицейских, а не начинающего наркомана, которому под вашим руководством предстоит стать главным наркобароном планеты. Но не стоит заранее разочаровываться: игра все равно обещает быть скандальной, да и без наркотиков не обойдется.

Артур Циленко

Формально NARC является ремейком старого хита, в котором двое полицейских ходили по улицам и просто мочили всех подряд. В новой версии было решено чуть усложнить геймплей. Ну, и добавить третье измерение. Играть все равно предстоит за одного из двух полицейских (Джек Форзенски и Маркус Хилл — политкорректная пара), работающих под прикрытием, но простым отстрелом всех встречных наркоманов теперь не обойтись. В погоне за таинственным главой наркокартеля нам предстоит собрать немало улик, допросить десятки подозреваемых и не один час провести в слежке вместе с микрофоном-«пушкой», либо фотографируя встречи подозреваемых и моменты передачи денег и наркотиков. Собственно, именно этим мы и занялись, вооружившись эксклюзивной превью-версией NARC.

НАРКОШИ

Разумеется, как и во всех современных играх, есть «простой путь». Можно идти прямо, никуда не сворачивая и очень часто стреляя, но тут, как всегда, кроется подвох. Работа полицейского подразумевает следование определенным моральным принципам. Подозреваемого нужно доставить в участок без особых следов побоев, оружие применять пореже и только лицензированное, простых людей не трогать. За несоблюдение кодекса с вашего полицейского значка будут сниматься баллы, и по достижении критической отметки вас просто уволят из наркотического отдела. Чтобы вернуться к прежней работе, придется немало потрудиться обыкновенным пат-

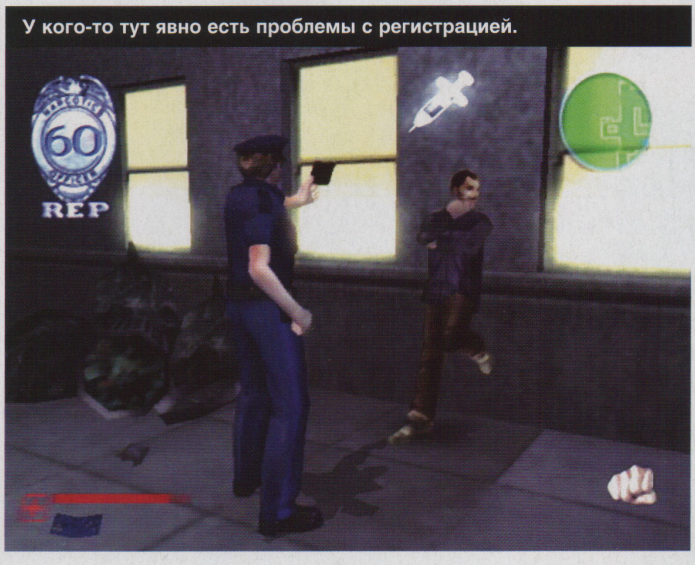


ЗВУКИ

Для привлечения большего числа игроков применяется известный способ — использование талантов популярных актеров к озвучиванию. В NARC можно будет услышать голоса Рона Перлмана, Билла Беллами и Майкла Мэдсена. Хотя последний уже не брезгует появляться даже в разнообразных поделках российского производства. Засветившиеся во многих взрослых фильмах актеры чувствуют себя здесь как дома. Речь перемежается матом намного чаще, чем можно было ожидать, а «забипанные» во имя цензуры рекламные ролики с эпизодами из игры выглядят скорее комично, чем серьезно.



Что значит «паспорт дома забыл»?



У кого-то тут явно есть проблемы с регистрацией.





В погоне за таинственным главой наркокартеля нам предстоит собрать немало улик, допросить десятки подозреваемых и не один час посвятить фотографированию встреч подозреваемых и моменты передачи денег и наркотиков.



Хоть бы в сторону отполз, честное слово.



рульным, зарабатывая утерянный авторитет. Ах да, главное правило полицейского, работающего в отделе по борьбе с наркотиками: никаких наркотиков!

Но как можно удержаться, когда нам спокойно дают «попробовать» травку, ЛСД или крэк? На самом деле, запретный плод манит еще сильнее из-за того, что разработчики дали каждому виду наркотиков эксклюзивные «способности». Например, трава заставит все вокруг двигаться медленнее — как Bullet Time в Max Payne, а крэк сделает на порядок сильнее. Но эффект любого наркотика непродолжителен, а последствия — губительны. «Допинги» вызывают неминуемое привыкание и так называемый «отходняк». Кроме того, вас могут проверить на наркотики в родном отделе (мини-игра, да-да!), и если пройти тест не удастся — снова на отработку в патруль. А пройти этот тест не всегда удается даже в трезвом состоянии.

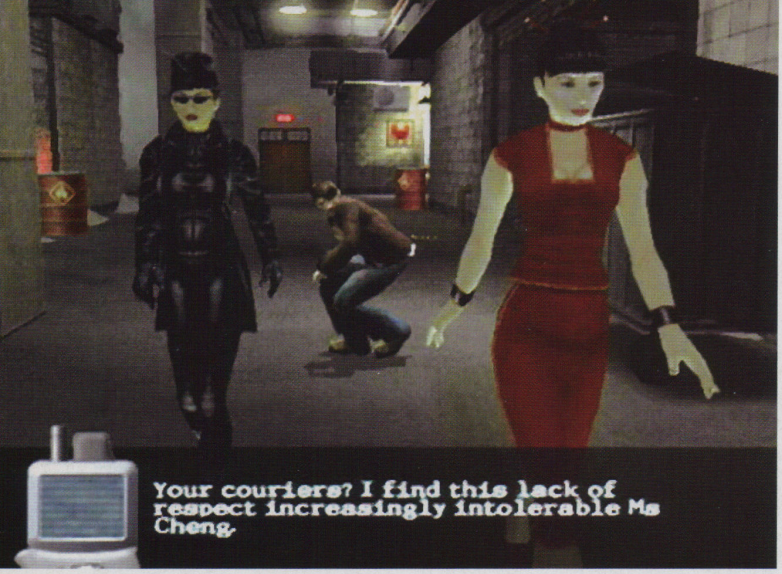
КЛАССИКА

Оригинальный NARC появился на игровых автоматах в 1988 году. По тем временам игра отличалась прекрасной графикой и бездонными реками крови, лившимися с экрана. Возможность игры вдвоем привлекала немало юных борцов с наркотиками, и позже игра была портирована на NES, разумеется, с ощутимыми потерями качества. События классического NARC разворачивались в будущем, где улицы были заполнены бомжами и наркоманами, так и норовящими перегрызть вам горло ради очередной дозы. Тогда создатели еще не подозревали, что в 2005 году действие ремейка будет с легкостью перенесено в наши дни без особых изменений...



Сшибать неоновые вывески. Спорт будущего.





КУРЕНИЕ ВРЕДИТ

Наркотики, которые дают попробовать в игре, считаются легкими, но последствия применения их могут быть очень тяжелыми. Однако в игре «покайфовать» — незазорно, особенно, если результаты могут позабавить.

Например, выкурив травки, вы заметите, что земля буквально уходит из-под ног, а крэк заставит ваш геймпад отчаянно биться в такт ускоренному сердцебиению. Разнообразные барбитураты и «пилюли» будут вызывать «сужение» сознания и приступы паранойи, «кислотные» марки раскрасят мир в яркие цвета и в буквальном смысле сделают всех вокруг шутами.

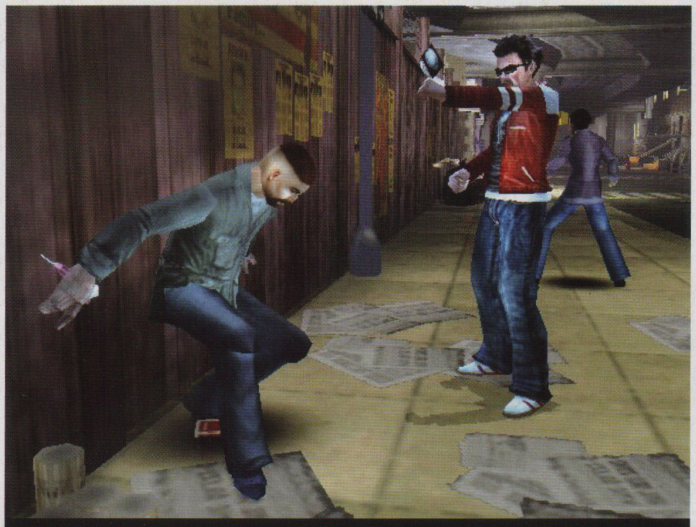
Наркотические «трипы» — это действительно самая интересная часть игры. Жаль, что «веселье» длится недолго, а последствия необратимы. Все как в жизни.

РАБОТА НЕ ВОЛК

Быть выгнанным с работы — не самое страшное, так как сюжетная линия просто сделает небольшую петлю, и вы продолжите свое движение к хеппи-энду. Гораздо страшнее подсесть. Каждый из представленных наркотиков, как уже было отмечено, рано или поздно вызовет привыкание, и если такое произойдет, то, поверьте, жить станет совсем невесело. Шкала, отражающая вашу зависимость, будет предательски быстро подбираться к критической отметке, мир вокруг начнет темнеть, и будет уже все равно, что кто-то там кого-то грабит или убивает, вас будет беспокоить только одно — доза. С этого момента бегать по городу вы будете только в поисках дилера, который чуть продлит ваше «существование», на остальное — наплевать. И если вдруг случится, что спасительную дозу найти не удастся, вы просто вырубитесь. Очнетесь, в лучшем случае, в больнице, а обычно — в подворотне, без денег и документов. Но вы ведь знали, на что шли.

Шкала, отражающая вашу зависимость, будет быстро подбираться к критической отметке, в глазах потемнеет, и будет уже все равно, что кто-то там кого-то грабит или убивает, вас будет беспокоить только одно — доза.


Этот чувак в пролете!


Добро должно быть с кулаками, пистолетом и при делах.





Техническая сторона NARC не поражает воображение, она — на уровне GTA. Но, не напирая на количество полигонов, реалистичное освещение и невероятные модели, игра берет разнообразием и подачей. Сюжетные ролики совсем неказистые, но очень и очень стильные. Персонажи те «толкают» пафосные речи о спасении мира, а просто разговаривают — на языке улиц. Тут стоит отдать должное и озвучке — она великолепна. Например, услышав голос Джека, веришь, что он действительно устал от всего мира, и все вопросы о его некорректном отношении к подозреваемым сразу отпадают.

Похоже, главный кандидат на звание «Самой скандальной игры 2005 года» уже определился, осталось только дождаться выхода и реакции игроков и чиновников. Игре есть чем «брать» игрока, кроме скандальности и заявленной цены в $19.95. Но не встанут ли судебные инстанции в очередной раз на пути? ■

СУДЬБА КОРОЛЕВСТВА – В ТВОИХ РУКАХ!



Более 5 миллионов копий продано во всем мире!

THE SETTLERS
НАСЛЕДИЕ КОРОЛЕЙ



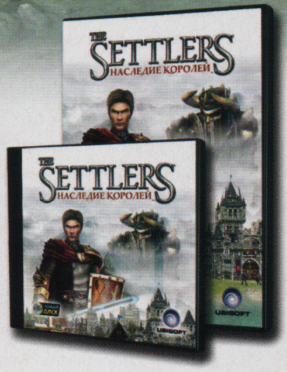
Воздвигни и наполни жизнью огромный город – в твоем распоряжении более 70 различных строений.



Повелевай шестью героями и различными родами войск, используя широчайшие возможности стратегического командования.



Смена погодных условий влияет на игровые возможности – разумно пользуйся этим, чтобы получить преимущество над противником.



www.thesettlers.com

PC DVD ROM

НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru

UBISOFT

© 2005 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. The Settlers, The Settlers Heritage of Kings, Blue Byte and the Blue Byte logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment Inc is a Ubisoft Entertainment company. Developed by Blue Byte Software. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран СНГ принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

Казаки II: Наполеоновские войны

PC

Жанр: Strategy **Издатель:** CDV **Издатель в России:** GSC World Publishing **Разработчик:** CGS GameWorld
Дата выхода: апрель 2005 года **Официальный сайт:** http://www.cossacks2.com/

До выхода «Казаков II» остаются считанные недели, игра проходит финальное тестирование и уже фактически готова появиться на полках магазинов всего мира. Мирная Европа снова готова стать полем сражения, перенося игрока в XVIII век и вручая в его руки громандные армии. Первая часть «Казаков» смогла перевернуть наше с вами представление о жанре стратегии, опередила свое время и подарила ряд бессонных ночей бескомпромиссной войны. Ожидание сиквела сопровождалось противоречивыми чувствами, и смотря на медленно заполняющийся progress bar загрузки версии, мы, честно признаться, малость нервничали.



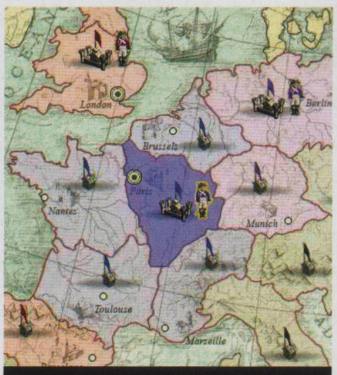
Через тридцать секунд люди и кони начнут смешиваться просто с неприличной интенсивностью.

Михаил Новгородцев

Первое, что бросается в глаза при запуске игры, это видео. Не отрендеренное видео, как было в первых «Казаках», а настоящее, живое, с реконструкции военных действий Бородинской битвы. Когда начинаешь его смотреть, понимаешь: да, ты попал на войну, и это уже не детские игрушки. По сравнению с первыми «Казаками» графика игры поднялась на совершенно новый качественный уровень. Пейзажи красивее, анимация юнитов стала намного плавнее и разнообразнее, игровой процесс сопровождается короткими вставками все того же видео в небольшом окне.

В ПЫЛУ СРАЖЕНИЯ

Геймплей по сравнению с первыми «Казаками» поменялся основательно. Из представленных наций в игре присутствуют Англия, Австрия, Пруссия, Египет, Франция и Россия. В начале игры нам дается возможность выбрать не только нацию, но и исторического персонажа, за которого мы будем играть, и каковых немало — Наполеон, Кутузов, Багратион, Вильгельм III и множество других. Каждую нацию представляют по восемь полководцев.



А не завоевать ли мне весь мир?

Нам дается возможность выбрать не только нацию, но и исторического персонажа, за которого мы будем играть. Каждую нацию представляют по восемь полководцев.

Помимо обычной кампании появился режим с дорогим нашему уху названием «Захват Европы». Она представляет собой карту Европы, разделенную на секторы, за которые, собственно, и придется воевать. Помимо этого необходимо заниматься дипломатией,

ОЦЕНИТЕ РАЗМАХ

«Казаки II», что неудивительно, поражают масштабами. Массивная вселенная игры включает в себя, помимо стандартной кампании, исторически реконструированные сражения, плюс игры на случайной карте и режим «Битва за Европу». Условия разнятся от режима к режиму. Наций — шесть. Десятки исторических личностей. Города и села, живущие своей жизнью. Полторы сотни различных юнитов.

накапливать и обменивать ресурсы, развивать оборону своих секторов и пополнять свое войско. Чем больше секторов вы захватываете, тем больше денег они приносят в казну. Чужие секторы можно саботировать. Это стоит больших денег, но и приносит свои результаты — такой сектор гораздо легче захватить.

ИМПЕРСКИЕ АМБИЦИИ

В режиме «Захват Европы» постройка зданий игроку недоступна. Он управляет только тем количеством войск, которые послал в этот сектор. Игровой процесс на локальной карте значительно изменился, теперь больше внимания необходимо уделять стратегии, нежели экономике. Основной боевой единицей в игре стал отряд, более эффективный по сравнению с одиночными юнитами, даже если они превосходят количеством. Такой отряд состоит из одного вида юнитов и офицерского состава. У пехоты офицерский состав представлен офицером, барабанщиком и знаменоносцем. У кавалерии — только знаменоносцем. Что вызывает вполне резонные подозрения. Офицерский состав обеспечивает высокие показатели боевого духа такого отряда. Также у отряда появился показатель усталости. Чем больше отряд перемещается, тем больше усталость и тем меньше боевой дух. Когда показа-



Нет, Port Royale III разрабатывает не GSC GameWorld.

Помимо обычной кампании появился режим с дорогим нашему уху названием «Захват Европы». Он представляет собой карту Европы, разделенную на секторы, за которые, собственно, и придется воевать.



Когда показатели морали окончательно падают, солдаты начинают всячески разлагаться, не держат строй и грозятся убежать в кабак к цыганам.

тели морали окончательно падают, солдаты начинают всячески разлагаться, не держат строй и грозятся убежать в кабак к цыганам. Так что в дальнейшем не представляется возможности снова собрать отряд воедино. Поэтому очень важно, чтобы солдаты отдыхали перед боем.

Помимо усталости, на боевой дух солдат влияют действия, происходящие на поле боя. Если отряд удачно атакует противника, то он получает дополнительный опыт, плюс всячески воодушевляется и забывает о том, что война — это плохо, и без смертоубийства порой можно обойтись. Кроме этого, чем больше опыта у отряда, тем больше его боевой дух, по сравнению с только что созданным отрядом. И тем он более устойчив к атакам неприятеля.

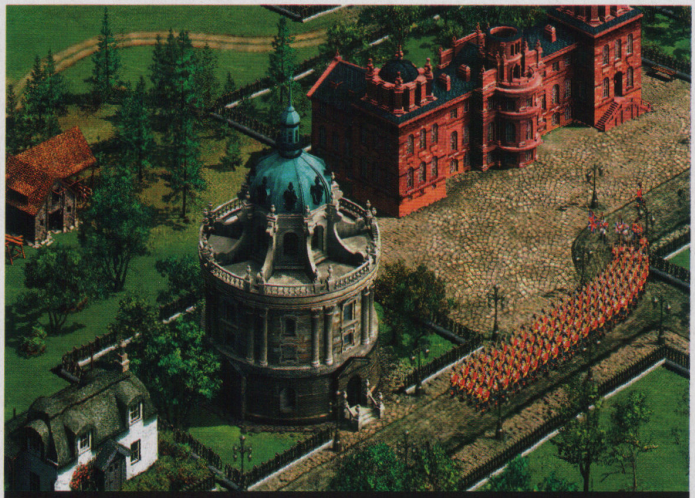
Еще одним интересным нововведением является показ зоны поражения стрелкового оружия. Он разделен на три зоны: красную (самые сильные потери врага), желтую (средние) и зеленую (очень маленькие). Это поможет выбрать оптимальную дистанцию для ведения стрелковой атаки.

Изменениям подверглась и артиллерия. Теперь у пушки есть боевой расчет из четырех человек. Они заряжают ее, стреляют и перемещают по полю. Если боевой расчет убивают, то пушка становится недееспособной. Но все можно исправить, пополнив его снова — свято место пустовать не должно. Отдельное внимание следует уделить баллистике. Чем вы-



ВРАГ ГОСУДАРСТВА

Особое внимание уделяется сетевым баталиям. Помимо возможности сыграть в Skirmish и Баталии, имеется и совершенно уникальная возможность присоединиться к одной из стран, за которую уже играют другие игроки, и вместе, плечом к плечу, воевать за интересы своего царства-государства. При каждой победе границы вашей страны будут расширятся. Можно захватить весь мир, после чего разработчики, вероятно, выпустят специальный аддон, позволяющий отправиться на Альфу Центавра и надавать по рогам зеленорожим аборигенам.



Гусары стройными рядами идут в бордель.

ше пушка находится, тем больше радиус ее поражения. Ядра, выпущенные по неприятелю, теперь отлетают от земли и способны сделать хорошенькую брешь в неприятельском строю.

СЛАВА БЫЛЫХ ЛЕТ

Режим случайной битвы, Skirmish, основан на тактической и экономической стороне игры. Действие происходит на локальной карте, где вам придется заняться развитием своей маленькой державы и привести ее к победе. Что касается ресурсов, то теперь их не придется добывать, как это было в первых «Казаках». Теперь появились села. Село производит свой ресурс. При его захвате и уничтожении охраны оно начинает приносить ресурсы в казну. Таких поселений на карте очень много, и сил в их охрану нужно вбухать тоже немало.

Баталии же основаны на сугубо тактической составляющей игры. Нам дается выбор из ряда исторических сражений, таких как битвы при Ульме, Ваграме или, например, при Аустерлице — там можно даже поискать князя Андрея. Найдете — получите специальный приз от редакции.

Выбрав то, что вам нужно, тут же переноситесь на локальную карту. А там уже две противоборствующие стороны находятся на исходных позициях и готовы в любой момент вступить в бой. Условием победы является либо уничтожение армии неприятеля, либо захват всех контрольных точек. Здесь очень важно следить за ресурсами. При истощении продовольственных запасов в вашей армии начнется голод и, не исключено, людоедство. А при нехватке пороха вам придется драться врукопашную.

Как вы понимаете, простора для оптимизма более чем достаточно. Но подбивать бабки пока что рано. Этим мы надеемся заняться не позднее чем в следующем номере журнала, когда «Казаки II» перекочуют из превью-секции в раздел рецензий. ■

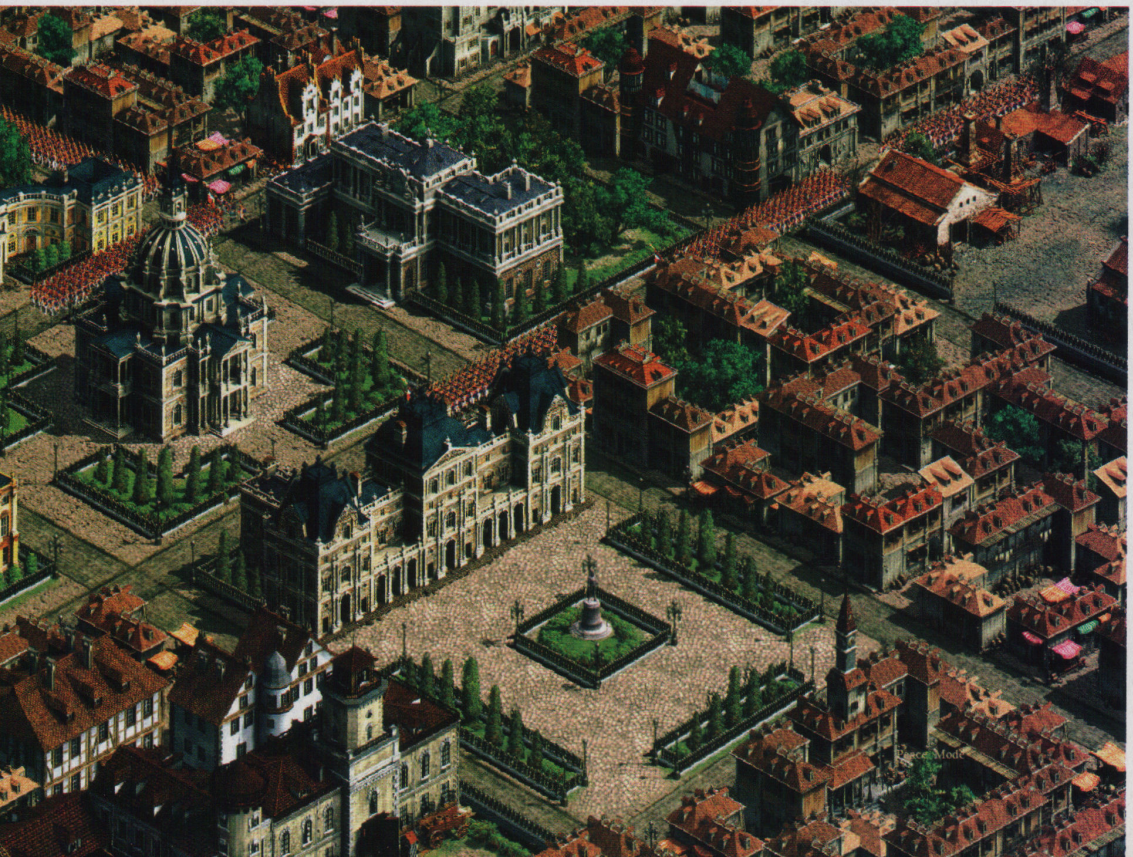
Условием победы является либо уничтожение армии неприятеля, либо захват всех контрольных точек. Здесь очень важно следить за ресурсами. При истощении запасов продовольствия в вашей армии начнется голод и, не исключено, людоедство. А при нехватке пороха придется драться врукопашную.

КАЗАЧЬИ КЛАНЫ В СЕТИ

Любая сетевая игра собирает вокруг себя сотни поклонников, которые кооперируются в разного рода организации. Например, кланы. Казачьи кланы — это нечто особенное и примечательное. Чтобы показать, насколько серьезно игроки относятся к движению, мы позволим себе процитировать уставы нескольких кланов:

СЛАВЯНСКИЙ СОЮЗ http://www.clancc.narod.ru/
(аббревиатура звучит как CC. Но парни болезненно реагируют на всякое сравнение с печально известной организацией).
«Идеология клана, сформированная его создателями, предусматривает необходимость уделять особое внимание морально-деловым качествам человека, настолько, насколько это возможно при общении по Интернету. Учитывая общие интересы создателей клана, было решено уделять внимание даже политическим взглядам клановцев, их отношение к своей стране, нации, к другим странам и нациям».

ISRAEL-COSSACKS http://israel-cossa.nsknet.ru/
(таки да!)
«Клан был создан для защиты святых земель всех религий, ибо священные земли были святая святых всех религий. Каждый имеет право защищать святые земли, не важно, какой он нации. Вступающий должен дать клятву и придерживатся клятве, которую он даст».



Area 51



PC

Жанр: FPS **Издатель:** Midway
Разработчик: Midway Austin
Дата выхода: апрель 2005 года
Официальный сайт: http://www.area51-game.com

Если вы хотя бы раз в своей жизни посещали залы игровых автоматов, то почти наверняка видели там Area 51 — классическую стрелялку со световым пистолетом и весьма приличной играбельностью. С современными столпами жанра вроде сериалов House of the Dead или Time Crisis ее, конечно же, сравнивать глупо — сказывается разница в возрасте. Да и популярность такого рода развлечений на консолях стремится к нулю с ужасающей скоростью: немного находится охотников покупать на дом пистолет и строить из себя ганфайтера перед телевизором.



Михаил Судаков

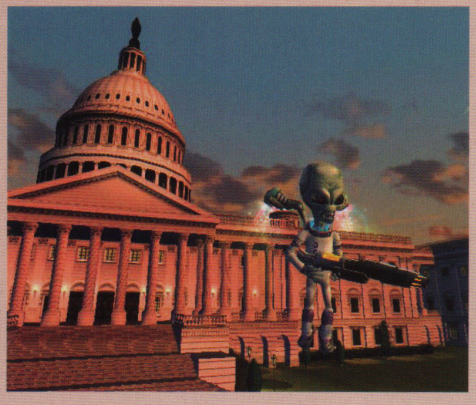
Словом, решение Midway сделать Area 51 пластическую операцию по изменению жанра можно лишь приветствовать. На консолях не так уж и много по-настоящему качественных и технологичных шутеров от первого лица, да еще чтобы с завернутым сюжетом про пришельцев, теорию заговора и угрозу Земле-матушке. Фраза «наш ответ Half-Life 2» не произносится, но лишь слепой не заметит некоторого сходства с.

Главным героем Area 51 числится, конечно же, не заматеревшая в боях с алиенами ученая крыса, а некто Итан Коул — специалист

MINI PREVIEW олег иноземцев

Destroy All Humans!

Платформа: PlayStation 2, Xbox **Жанр:** Action **Издатель:** THQ **Разработчик:** Pandemic Studios
Сайт: http://www.thq.com **Дата выхода:** июнь 2005 года





Конец света близок и неизбежен. Не верите — спросите нашего главного редактора. Он знает. Хотя сценарий этого торжественного события пока окончательно не утвержден, THQ и Pandemic выдвигают очень правдоподобную гипотезу того, как это должно быть. Злобный инопланетный серый человечек (Вы все еще верите, что они зеленые? Пора бы уже повзрослеть!) с большими глазами и совершенно непомерной головой прилетит на Землю за людскими мозгами. Для их добычи он будет всем взрывать головы. Но так как он действительно злобный, на этом он не остановится. Потому что любимое занятие серых головастиков — кидаться машинами и коровами, стрелять из бластера и выпускать лучи смерти, пролетая на своей тарелке над городами. А вообще, мы знаем очень многое о намерениях пришельцев. Все эксклюзивные подробности их планов вторжения — в следующем номере.



Мы, конечно, не ксенофобы. Но этих тварей надо убивать.



Так и подмывает нажать на Красную Кнопку.

по опасным веществам и по совместительству — глава спецотряда, засылаемого в Зону 51 для расследования произошедшего там инцидента с вырвавшимся на волю вирусом. Поначалу, как водится, ситуация кажется не самой критичной, но со временем выясняется, что от Коула сотоварищи зависит судьба всей планеты.

В ответ на неосторожно заданный вопрос: «И чем же ваша игра отличается от прочих?» представители Midway вываливают на нас гору всевозможной информации. Оказывается, версия Area 51 для PlayStation 2 щеголяет такими эффектами, которые на этой приставе считались невозможными; физическая модель способна на равных потягаться с пресловутой Half-Life 2, главный герой может пользоваться как обычным, так и инопланетным оружием, добровольно подвергаясь для этого мутациям, а в озвучке задействованы две большие знаменитости: Дэвид Духовны и Мэрилин Мэнсон.

И то дело: кому еще поручить роли протагониста и его инопланетного помощника Эдгара, как не знаменитому агенту Малдеру и скандальному рокеру, которого, как говорят злые языки, и в реальной жизни нетрудно спутать с пришельцем из другого мира? ■

Главным героем числится некто Итан Коул — специалист по опасным веществам, который засылается в Зону 51 для расследования произошедшего там инцидента с вырвавшимся на волю вирусом.

ПРОЩЕ КУПИТЬ

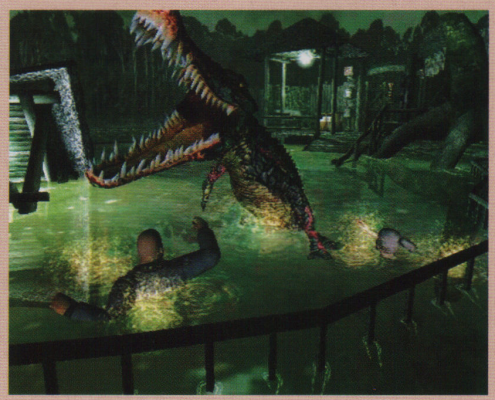
Наблюдая за процессом разработки игры, который был поручен студии Inevitable Entertainment, боссы Midway так вдохновились, что решили не мелочиться и скупить этого разработчика на корню. В середине октября прошлого года процесс был завершен — Midway рассталась с некоторым количеством своих акций, а Inevitable Entertainment помахала ручкой независимости и стала называться Midway Austin.

MINI PREVIEW олег иноземцев

Resident Evil Outbreak File #2

Платформа: PlayStation 2 **Жанр:** Action **Издатель:** Capcom **Разработчик:** Capcom
Сайт: http://www.capcom.com/outbreak **Дата выхода:** март 2005 года





Если вам интересно посмотреть, как повели себя рядовые жители Raccoon City сразу после аварии в Umbrella Corporation, когда их любимый город оккупировали толпы зомби, играйте в Resident Evil Outbreak. Если вам интересно увидеть, что случилось, спустя несколько часов после аварии (мало ли, может, вы действительно так любознательны), играйте в Resident Evil Outbreak File #2. Большой разницы между проектами все равно нет. Хотя во второй части будет зоопарк. Зомби-слон — это вам, знаете ли, не безобидный зомби-доберман, с которым даже хрупкая Милла Йовович голыми руками может справиться. Возможность совместного прохождения игры с друзьями по сети по-прежнему присутствует. Правда, большей части человечества так и не удалось пока понять, в чем прелесть этого занятия.

Brothers in Arms: Road to Hill 30

PC
PlayStation 2
Xbox

Жанр: Action **Издатель:** Ubisoft **Разработчик:** Gearbox Software **Дата выхода:** весна 2005 года
Официальный сайт: http://www.brothersinarmsgame.com/

Смеем заверить — не вам одним становится дурно при словосочетании «высадка в Нормандии». Вы не одиноки. Нам тоже осточертели шутеры, эксплуатирующие тему Второй мировой. Особенно со всеми этими американскими освободителями, которые уже утомили освобождать. Но Brothers in Arms заставляет обратить на себя внимание.



Здесь под крылом самолета петь никто не собирается. Разве что пули.

Артур Циленко

Главные действующие лица игры — бойцы третьего подразделения третьего взвода 502-ого пехотного полка — существовали в действительности (хотя имена в игре были изменены), с ними нам предстоит пережить восемь дней войны. 502-ой полк был выбран разработчиками из-за того, что успел принять участие во всех значимых боях на территории Нормандии. Разработку игры консультировал ангажированный под это дело специалист — разработчики

The Godfather

Платформа: PlayStation 2, Xbox, PC, PSP **Жанр:** Action **Издатель:** Electronic Arts
Разработчик: Electronic Arts **Сайт:** http://www.ea.com **Дата выхода:** конец 2005 года





Вообще-то, боязно, когда Electronic Arts берется за святое. Ладно бы занималась своими NFL и Medal of Honor. Но теперь ведь она руку на «Крестного отца» поднимает! Ролики, правда, производят пока сугубо правильное впечатление. Но то ролики. Туда можно всякого нарезать. А игровой процесс нам обещают в духе GTA. А это, между прочим, значит полную свободу действий и огромное количество опциональных и не привязанных к сюжету заданий. И еще это значит, что Electronic Arts, всегда верная себе, хочет сделать игру как можно более массовой. Не исключено даже, что в угоду публике виртуальных мафиози заставят отказаться от использования итало-американского мата. Не уверен, что Коппола бы одобрил такой подход. «Крестный отец» — не GTA, как ты его не пиарь.



Зуб даю, до леса добегут не все.



Закат и вправду весьма романтичен.

вообще упирают на реалистичность. Были привлечены архивные фото- и видеоматериалы, свидетельства очевидцев. Говорят даже, что разработчики летали в Нормандию, чтобы посмотреть на то, что они собираются увековечить в коде.

В игре нам предстоит перевоплотиться в сержанта Мэтта Бейкера и взять под свое командование двенадцать отборнейших солдат. Полковник-консультант проекта дал разработчикам ценнейший совет: командир должен знать своих солдат в лицо, поэтому каждый из двенадцати будет личностью. Лицевая анимация на уровне Half-Life 2 и работа сценаристов на уровне сериала Band of Brothers будут изо всех сил стараться заставить нас поверить в то, что каждый боец — уникален и ценен. Кроме того, из отношений между солдатами собираются сделать чуть ли не настоящий сериал! Надеемся, неуставщины все же не будет.

Предмет особой гордости создателей игры — тактические действия во время боя. Солдатам можно будет отдавать различные приказы, и даже указывать, куда им следует идти. Разумеется, подопечные будут наделены также и мощнейшим AI, который, цитируем: «Сможет проявлять инициативу в нужный момент». Уже видятся сцены боев из Call of Duty — но это, впрочем, не так уж и плохо.

Несомненно, игра будет пользоваться заслуженной популярностью, так как расстреливать толпы зомбированных нацистов — занятие веселенькое, но хотелось бы каких-то изменений. Для начала — хотя бы избавиться от трижды проклятой Нормандии. Из всех доступных материалов создается впечатление, что Brothers in Arms, хоть и несильно отличается от подобных игр, но, по первому впечатлению, пробирает посильнее, чем последние опусы из этого слегка набившего оскомину жанра. ■

Полковник-консультант проекта дал разработчикам ценнейший совет: командир должен знать своих солдат в лицо.

ДЛЯ КОЛЛЕКЦИОНЕРОВ

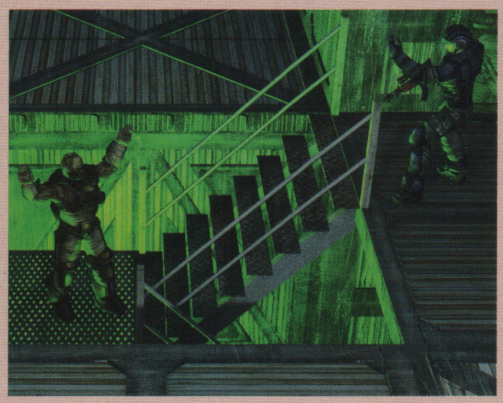
Похоже, функционеры Ubisoft гораздо более уверены в финансовых возможностях европейцев, чем американцев. Иначе как объяснить то, что коллекционное издание Brothers in Arms выходит только в Европе? Металлическая коробка будет содержать, помимо самой игры, фильм о создании, коллекционные открытки, «дневник» рядового Риваса, послание от полковника Джона Энтала, консультировавшего создателей игры, и еще кучу всего «по мелочи».

MINI PREVIEW олег иноземцев

UFO: Aftershock

Платформа: PC **Жанр:** Strategy **Издатель:** Cenega Publishing **Разработчик:** ALTAR Interactive
Сайт: http://www.ufo-aftershock.com **Дата выхода:** III квартал 2005 года





За 50 лет, что прошли с момента окончания UFO: Aftermath, никаких особенно важных событий не произошло. Разве что человечество вымерло почти окончательно, но уж видно пришло его время. И все же, те, кого не устраивает засилье инопланетной нечисти на Земле, предпринимают последнюю попытку отвоевать планету. Происходить это будет практически так же, как и раньше. UFO: Aftershock — это все та же гремучая смесь глобальной стратегии (серия UFO просто немыслима без глобуса, в который мы должны тыкать мышкой) и тактической командной игры. Разработчики, правда, добавляют всякие мелочи, вроде ресурсов и новых классов героев, но оценить все это смогут разве что знатоки. Для остальных же UFO: Aftershock — это просто что-то такое очень комплексное и вдумчивое.

The Suffering: Ties That Bind

PlayStation 2
Xbox

Жанр: Action **Издатель:** Midway **Разработчик:** Surreal Software **Дата выхода:** осень 2005 года
Официальный сайт: http://www.surreal.com/games/index.php?gameID=9&fresult=enabled



Общеизвестно, что шутер-ужастик The Suffering пользовался приличным успехом у публики, которая, как в очередной раз подтвердилось, не прочь пощекотать себе нервы и по локоть опустить руки в кровушку, особенно нарисованную и не совсем человеческую.

Михаил Судаков

Продолжение, которое прямо-таки напрашивалось, получило подзаголовок Ties That Bind и ничем таким особенным отличаться от оригинала не собирается. Парни из Surreal кладут руку на Библию (или все же на «Некрономикон»?) и клятвенно обещают порадовать игроков новыми врагами общим числом порядка 15 штук, свежим набором локаций и некоторым количеством не попадавшегося раньше оружия. Звездой сиквела обещает стать старый добрый гранатомет, которым так удобно разносить монстров на мелкие клочки.

Enthusia Professional Racing

Платформа: PlayStation 2 **Жанр:** Racing **Издатель:** Konami **Разработчик:** Konami
Сайт: http://www.konamistudio.co.jp/enthusia **Дата выхода:** май 2005 года





Желание Konami потеснить Sony и ее Gran Turismo вполне понятно. Не она первая, не она последняя. Понятно также и то, что если кому это хотя бы отчасти может быть по силам, то именно Konami. Уж денег-то у нее на это хватит. Непонятно только, что бы могло нас заставить купить еще одну Gran Turismo. Потому что при всех косметических отличиях Enthusia Professional Racing — практически полный аналог. Чего хотят разработчики? Создать самый реалистичный автомобильный симулятор в истории, поразить нас обилием машин и разнообразием трасс, создать совершенно нереальный набор игровых режимов и далее по тексту. Где-то все это мы уже слышали. Хотя, положа руку на сердце, и Gran Turismo год от года меняется не очень-то охотно. Так что некоторую неоригинальность Konami простить можно.



Там явно затевается что-то недоброе.



Очень высокие каблуки.





Улыбочку, пожалуйста!

А чтобы отдельным вражинам жизнь показалась совсем уж паршивой, главгерой научится стрелять по-македонски, с двух рук.

О сюжете Ties That Bind известно следующее — действие сиквела происходит сразу после событий первой части. Прошедший адские (в прямом смысле этого слова) тюремные испытания, Торк возвращается домой, в Балтимор, надеясь как следует отдохнуть. Не тут-то было — даже в родном городишке ему приходится сражаться с инфернальными созданиями, которые как раз отпуск брать и не намерены. Компанию Торку вполне может составить девушка по имени Джордан, работающая на Основание — военную организацию, которая пытается докопаться до истоков происхождения вышеупомянутых тварей.

Звездой сиквела обещает стать старый добрый гранатомет, которым так удобно разносить монстров на мелкие клочки.

Ко всему прочему, на волю из студийного заточения вырвалось несколько скриншотов, по которым трудно делать какие-либо выводы о самой игре, зато запросто можно судить о ее графической составляющей. Так вот — она, составляющая, вроде бы не претерпит серьезных изменений, если не сказать большего. Хорошо хоть, что Surreal обещает как следует поработать над управлением, вызывавшем нарекания множества игроков. Особое внимание будет уделено прыжкам и новым движениям главного героя.

Сиквел The Suffering обещает облагодетельствовать своим появлением осенью этого года сразу две платформы — PlayStation 2 и Xbox. Версия для PC, вероятно, выйдет несколько позже — так уж заведено у большинства консольных девелоперов. ■

ЦУКЕР ВАС КУПИТ

Вы будете смеяться, но Midway, издававшая оригинальную The Suffering и готовящаяся заняться распространением сиквела, не поскупилась приобрести в свое единоличное владение и студию Surreal Software. В своем обращении к прессе президент Midway Дейвид Цукер признался, что его компания намерена использовать свое новое приобретения для «создания качественных и востребованных рынком игр». Ties That Bind, надо полагать, попадает под обе категории.

MINI PREVIEW олег иноземцев

Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge

Платформа: PlayStation 2 **Жанр:** Action **Издатель:** Capcom **Разработчик:** Capcom
Сайт: http://www.capcom.com **Дата выхода:** октябрь 2005 года



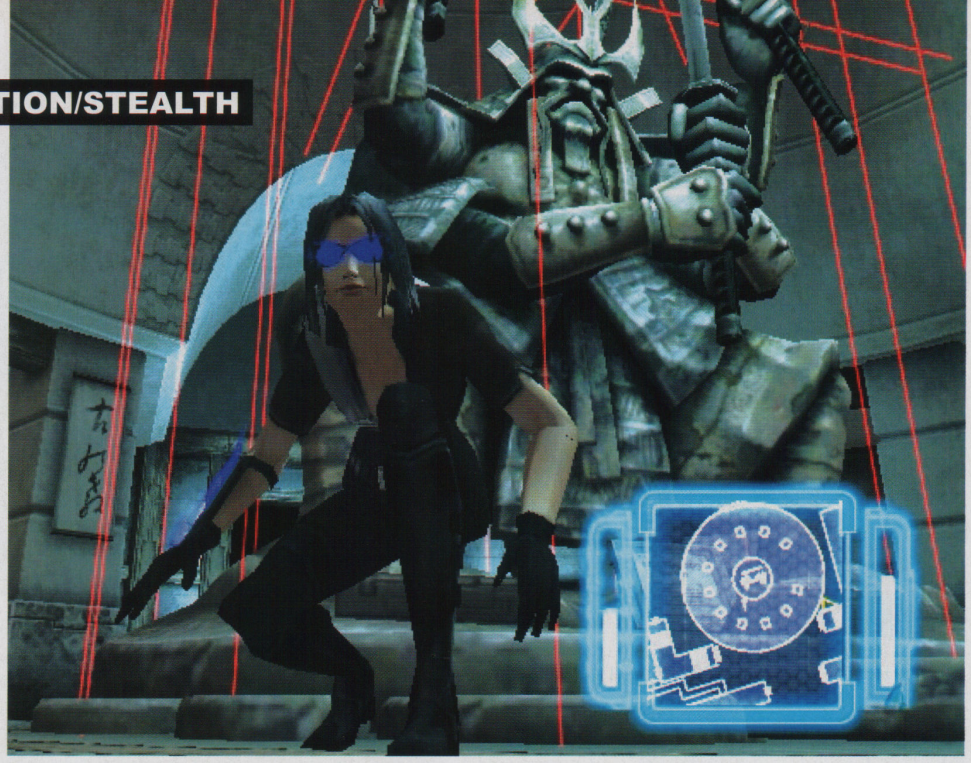


При всей художественной изысканности «Большой рыбы», Тим Бертон — это, конечно, прежде всего, «Кошмар перед Рождеством». И если вы не знаете, кто такой Уги-Буги, и почему его месть — действительно страшная штука, значит, вы пропустили один из самых концептуальных анимационных фильмов в истории. И зря, между прочим. Прелесть Oogie's Revenge в таком случае вы тоже вряд ли сможете оценить. Потому что прелесть ее как раз в том, что игра великолепно передает очарование фильма. К тому же, Capcom удалось не превратить ее в банальный «сказочный» боевик (в Японии игра уже вышла, так что об этом можно говорить с уверенностью). Одна только караоке-дуэль с Уги-Буги чего стоит... Ну, и нездоровый загробный юмор, само собой, тоже делу не вредит.

Stolen

PC
PlayStation 2
Xbox

Игровая индустрия уже давно нуждается в свежей крови, оригинальных персонажах, которые хоть немного изменят ее нынешнее лицо с бесконечными сиквелами и приквелами. В своих поисках команда разработчиков Blue 52 обратила взоры в сторону России, и таким образом главной героиней потенциального хита в жанре action/stealth станет наша соотечественница с гениальным именем Аниа Романов. Возможно, мы становимся свидетелями рождения новой игровой династии.



Жанр: Action/stealth **Издатель:** Hip Games
Издатель в России: Akella **Разработчик:** Blue 52
Дата выхода: весна 2005 года
Официальный сайт: http://www.stolen-game.com/

Артур Циленко

Аня — профессиональный вор и «работает» на территории Forge City, города, и без ее стараний погрязшего в преступности и коррупции. Действие игры совпадает с началом предвыборной кампании в Forge City — выбирают нового мэра. Сюжет толком неизвестен, но разработчики дали понять, что Аня принимает непосредственное участие в распутывании клубка интриг, которым обросли эти выборы.

Героиней потенциального хита в жанре stealth/action станет наша соотечественница с гениальным именем Аниа Романов.

В игре ожидается «всего» четыре уровня, прохождение каждого из которых займет, по крайней мере, 2.5-3 часа. Несмотря на размеры, постоянные лоадинги по ходу уровня нам не грозят, — обещано, что он будет подгружаться «на лету». Каждый уровень (либо отдельную комнату) можно пройти, по обычаю, разными способами: неторопливо, по-шпионски, либо проносясь на огромных скоростях



MINI PREVIEW олег иноземцев

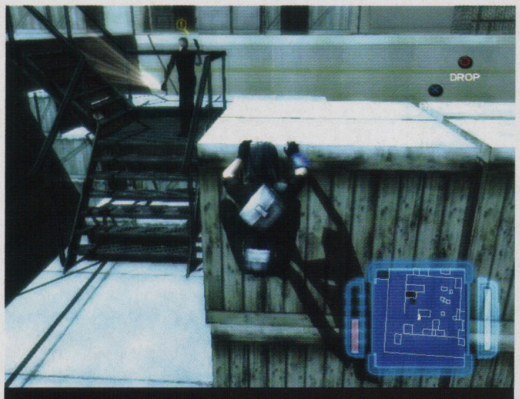
Unreal Championship 2: The Liandri Conflict

Платформа: Xbox **Жанр:** Action **Издатель:** Midway **Разработчик:** Epic Games
Сайт: http://www.miday.com **Дата выхода:** апрель 2005 года





Переход Unreal Championship 2 в руки Midway не мог пройти бесследно. Это все понимали. Но того, что произошло, едва ли кто-то мог ожидать. Одним из играбельных персонажей будет Рейден. Ага, тот, который из Mortal Kombat и который молнии метает. Впрочем, это не единственное, что будет отличать Unreal Championship 2 от первой части. Разработчики, например, рекомендуют играть, используя вид от третьего лица. Потому что в отличие от сетевых шутеров на PC, в Unreal Championship 2 мы можем не только бегать и стрейфиться, но и выполнять сальто, носиться по стенам... и вообще акробатика здесь правит бал. К тому же, у каждого из персонажей будет несколько уникальных умений, которые должны сделать онлайновые баталии еще более пикантными.



Обратите внимание на элементы интерфейса.



Хакеры работают именно так.


Этот негодяй пытался стащить баночку колы.



А тень как от динозавра!

тот придет в себя и продолжит заниматься своими непосредственными обязанностями. Время пребывания в нокауте может разниться в зависимости от того, насколько серьезно вы подошли к нейтрализации противника. Таким способом разработчики намекают, что stealth-элемент в Stolen гораздо важнее action.

О том, что stealth — основа игры, говорит не только акробатическая подготовка Ани, позволяющая с легкостью оказываться на перекрытиях под потолком и там преодолевать сложные участки, но и арсенал доступных ей технических средств. Кроме привычных очков ночного видения и Sonic Visor, «показывающего» звуковые колебания, особый интерес вызывают приборы, предназначенные для определения местоположения вражеских патрулей. Дело в том, что на электронной карте, идущей в комплекте, охранники никак не отображены. Чтобы увидеть перемещения патрульного, вам придется дождаться его появления (да еще так, чтобы он вас не заметил) и выстрелить в него специальным дротиком со встроенным датчиком перемещения. И все в таком духе.

Интересная концепция геймплея, куча мини-игр, происходящих в реальном времени, параноидальная «теория заговора», главная героиня с кошачьей грацией и русским именем. Вроде бы все элементы успешной игры присутствуют. А как ими распорядились разработчики из Blue 52, мы узнаем совсем скоро. ■

САМЫЕ КРАСИВЫЕ

Сколько лет мы слышим про то, что «самые красивые девушки — в России», а играть все равно приходится за Лару Крофт, Кейт Арчер или, на худой конец, Улалу. Наконец, разработчики решили отдать должное нашим красавицам. Остается надеяться, что на этом поток персонажей (положительных!) компьютерных игр — выходцев из России будет только расти. Может, и имена наши перестанут коверкать в скором времени.

и вырубая встречающуюся охрану. Но тут вступает в силу рейтинг Teen...

Хотя наша подопечная и является профессиональной воровкой, она не убийца. Встретив на пути охранника, она может вырубить его, несильно стукнув или чуть придушив, но через какое-то время

MINI PREVIEW олег иноземцев

State of Emergency 2

Платформа: PlayStation 2, Xbox, PC **Жанр:** Action **Издатель:** BAM! Entertainment
Разработчик: VIS Entertainment **Сайт:** http://www.bam4fun.com **Дата выхода:** немо 2005 года





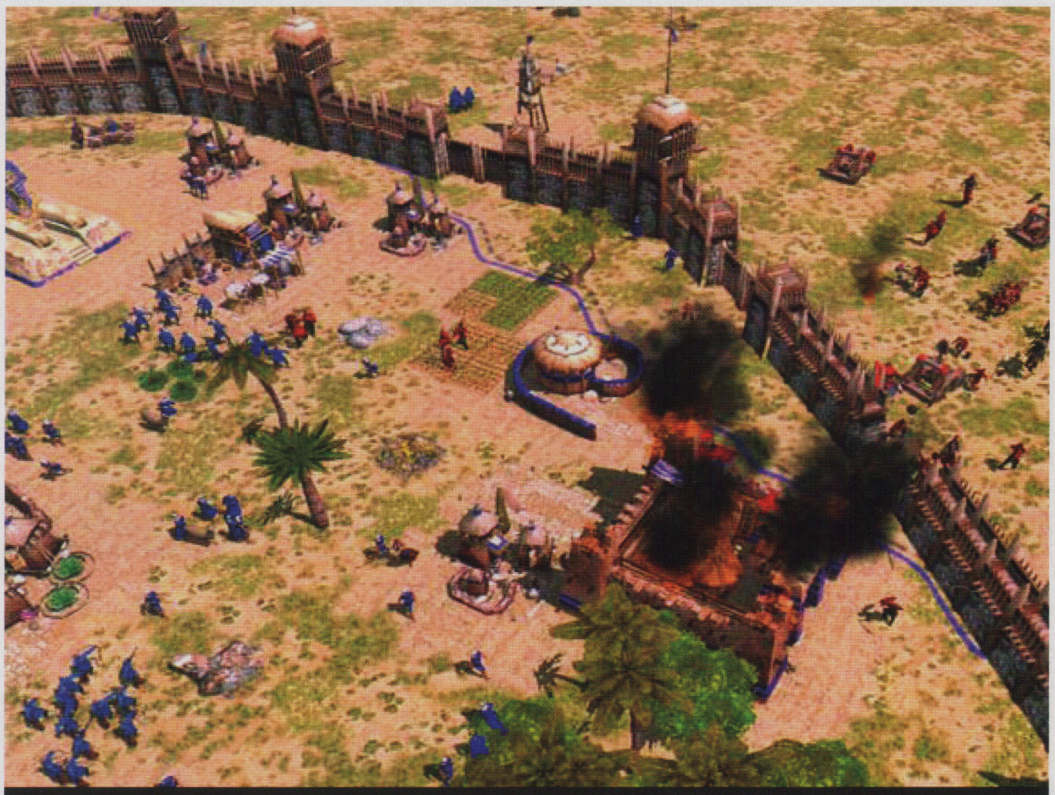
Оригинальная State of Emergency оказалась совершенно провальной игрой, созданной на основе... любопытнейшей концепции. Сиквел должен стать проектом куда менее провальным, концепция же при этом обещает быть еще более... любопытной. Если раньше нам нужно было убивать на улицах всех и вся, просто потому что вокруг бунт, а мы — беспредельщики, теперь все куда интереснее. На этот раз нам предстоит организовать народ и повести его мочить копов, держащих в страхе весь город. Уже на одном только «мочить копов» при грамотном пиаре можно сделать хит. Среди главных достоинств игры хочется отметить возможность оторвать кому-нибудь ногу, которой потом можно забить еще кого-нибудь до смерти. Австралийские и новозеландские власти, а также некоторые американские губернаторы-человеколюбы могут начинать паниковать уже сейчас.

Empire Earth II

PC

Жанр: RTS **Издатель:** Vivendi Universal Games **Разработчик:** Mad Doc Software
Официальный сайт: http://www.empireearth.com

Сначала несколько танковых взводов глубоко врезались во внешнюю линию обороны. Противник стойко держался, но лишь до того момента, когда по второй линии в заранее оговоренный срок открыла огонь артиллерия. И сразу же, добивая растерянного и обескураженного врага, ударил высадившийся в тылу десант... Что это, несбыточная мечта любителя стратегий? Нет, это Empire Earth II во всей красе...



Нам тяжело понять, за что эти люди с катапультами так не любят голубых.

Даниил Сваргов

Если касаться графики и прочего, то Empire Earth II вполне в стиле своего предшественника. Целый ворох различных эпох, от неолита и до периода ранней роботизации, уйма настроек, возможность провести самые значимые битвы в истории человечества, бесхитростный баланс юнитов по принципу «камень, ножницы, бумага».

MINI PREVIEW олег иноземцев

The Shield

Платформа: PlayStation 2, Xbox **Жанр:** Action **Издатель:** Sammy Studios **Разработчик:** Point of View
Сайт: http://www.sammy.co.jp **Дата выхода:** Июнь 2005 года

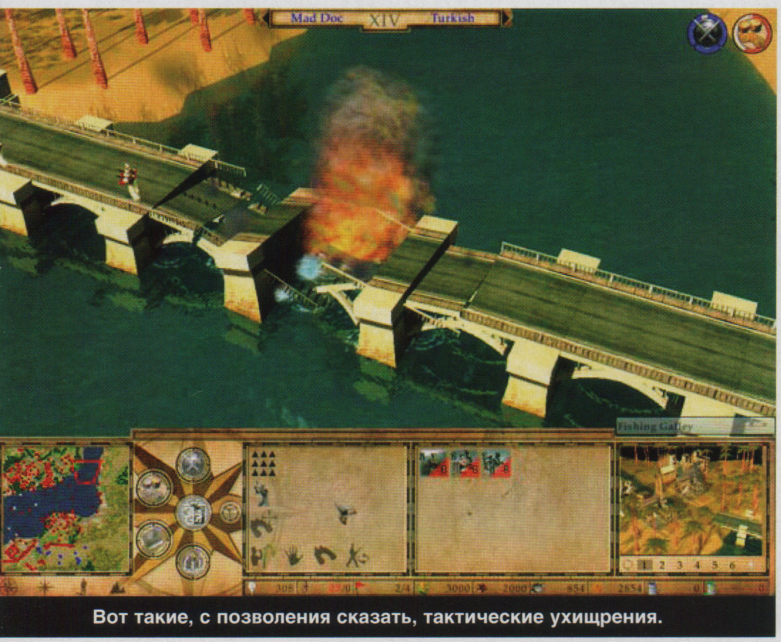




Пока складывается впечатление, что The Shield — это то, чем мог бы стать The Punisher, если бы его делали японцы. И изменился бы он при этом не так уж сильно. The Shield делается по лицензии одноименного сериала (едва ли широко известного у нас). В главной роли — бескомпромиссно суровый коп, готовый на все ради дела. Самая рекламируемая особенность игры — возможность проводить допросы с пристрастием: несговорчивых бандюков можно класть мордой на асфальт, разбивать их лицами стекла и использовать прочие воспитательно-профилактические приемы, столь популярные у полицейских всего мира. А еще в игре можно зарабатывать деньги. Например, приторговывая наркотиками на досуге. Чего не сделаешь ради светлого будущего своих детей...



Радости феодальной раздробленности во всей красе.



Вот такие, с позволения сказать, тактические ухищрения.

КРЕСТЬЯНИН, ТОРЖЕСТВУЯ

Похоже, мы дожили до адекватного отображения смены погодных и сезонных условий в компьютерных играх. В Empire Earth II эти явления жестко влияют на гемплей и заставляют игрока постоянно активизировать серое вещество. Любая стратегия, заточенная под определенную комбинацию юнитов в летнее время, практически со 100%-ной гарантией посыплется зимой. Так что учитывать, какая нынче погодка, придется весьма основательно — иначе и проиграть недолго.

Ну, и море. Драйва, разумеется.

Однако отнюдь не обилие потенциальных подопечных выделяет игру, а несколько довольно интересных, и, главное, давно ожидаемых игроками нововведений. Начнем с того, что управлять народным хозяйством и многочисленными армиями юнитов по всей огромной и постоянно растущей империи стало значительно проще. Нет необходимости тащить каждого крестьянина на место выработки ресурсов и пинками заставлять его рубить дрова или выращивать хлебушек.

Управление всеми трудягами осуществляется посредством одного единственного «гражданского» менеджера. Зашли, обнаружили, что вам срочно требуется море чугуния, поставили галочки в нужных местах и вуаля — производство работает. А как, где и каким методом сей чугуний будут добывать — головная боль ваших подопечных.

Подобным же образом разработчики подошли и к военному менеджеру — через единый «пульт управления» можно заказывать боевые подразделения, указывать их маршруты следования по точкам на карте, разделять и объединять. Можно координировать действия разных подразделений так, чтобы они единовременно ударили по одному и тому же объекту противника в одно и то же время, но с разных сторон.

Управлять народным хозяйством и многочисленными армиями юнитов по всей огромной и постоянно растущей империи стало значительно проще.

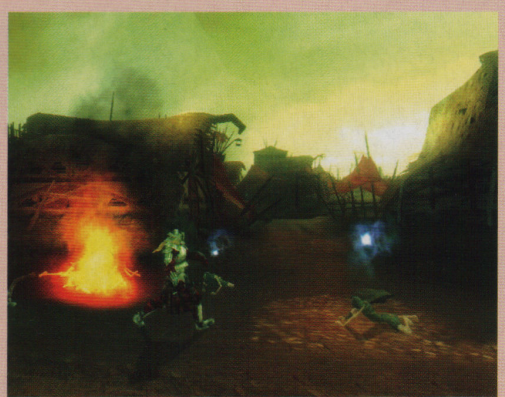
Мечта стратегов, когда атака отрядов тяжелой пехоты будет поддерживаться авиацией, артиллерией и танками с участием диверсионных вылазок коммандос-камикадзе, начинает сбываться. И все это без необходимости неусыпного контроля над действиями своих подчиненных. ■

MINI PREVIEW олег иноземцев

Gauntlet: Seven Sorrows

Платформа: PlayStation 2, Xbox, PC **Жанр:** RPG/action **Издатель:** Midway **Разработчик:** Midway
Сайт: www.midway.com **Дата выхода:** октябрь 2005 года





Несколько лет назад Gauntlet: Seven Sorrows адекватнее всего было бы сравнить с Diablo. Теперь у нас есть новый эталон для hack'n'slash-проектов — игры из сериала The Lord of the Rings (взять хоть The Two Towers, хоть The Return of the King). Seven Sorrows выгодно отличается от них хотя бы тем, что к изрядно поднадоевшему Толкиену она никакого отношения не имеет. К тому же, разработчики обещают нам настоящую RPG'шную историю. Причем помимо общей эпической сюжетной канвы личная драма будет и у каждого персонажа в нашей партии. Сюрпризом стало то, что Seven Sorrows ориентирована прежде всего на кооперативное прохождение. Боевая система заточена таким образом, чтобы при всяком удобном случае доказывать нам, что один тут в поле не воин.

Project: Snowblind

PC
PlayStation 2
Xbox

Жанр: FPS **Издатель:** Eidos Interactive **Разработчик:** Crystal Dynamics **Дата выхода:** февраль 2005 года
Официальный сайт: http://www.projectsnowblind.com/

Шутеры от первого лица — это модно. Но завал шутеров, позиционируемых в качестве хитов (многие из которых таковыми в итоге и оказались), не думает стихать. Хиты вряд ли будут так же сильны, как прошлогодние, но спрос на них ожидается наверняка.

Александр Лашин

Правда, тут есть и еще один аспект. Который заключается в том, что Deus Ex — это ни разу не модно. В особенности применительно к консольному рынку. И широкая аудитория совершенно не горит желанием покупать его сиквел. Все это привело к тому, что игра, задумывавшаяся как продолжение Deus Ex «в связи с развитием концепции», была переименована в Project: Snowblind.

Справедливости ради стоит сказать, что от Deus Ex в новом проекте осталось немногое. Мрачное антиутопичное будущее, напичканный гаджетами протагонист да налет киберпанковской стилистики — вот и все. На сей раз игроку не придется ломать голову, задумываясь над тем, что же от



Судя по красным звездам, Гонконг образца 2065 года будет уже полностью китайским.

Codename: Panzers — Phase Two

Платформа: PC **Жанр:** Strategy **Издатель:** CDV **Разработчик:** Stormregion
Сайт: http://www.panzers.de **Дата выхода:** Июнь 2005 года





Реалистичными стратегиями про Вторую мировую уже давно никого не удивишь. Особенно у нас в России. Поэтому Codename: Panzers в свое время поразил не столько дотошным вниманием к деталям со стороны разработчиков, сколько тем, что в игре есть полноценный сюжет. Будет он и во второй части. Правда, главные герои у нас теперь новые. Разработчики, кстати, постарались учесть просьбы игроков о том, что сюжет, раз уж он есть, должен брать за душу сильнее. Пока можем верить им только на слово. Игровую механику в Phase Two никто менять не собирался. Основные нововведения традиционно ограничиваются сменой места действия. Теперь мы воюем в Африке, Италии и Югославии. Хотя с тактической точки зрения едва ли это сильно что-то изменит.



Ну тут у вас кумар стоит!



Главное, чтобы никого не убили.

ОРУЖИЕ

Пока неясно, сможет ли воюющий в Гонконге 2065 года суперсолдат носить в вещмешке все двадцать четыре вида оружия, или же стволы будут как-то распределены между классами бойцов. Но пара пушек вызывают особый интерес. Первая — Kicker, магнитный аналог гравитационного оружия из Half-Life 2. Позволяет не только кидаться во врагов батареями, но и вырывать у них из рук автоматы. Вторая — Icepick. Попадание в механического противника активирует хакерский режим, дающий возможность стоять в сторонке и уничтожать недругов их же боевыми роботами. Ура.

Игра, задумывавшаяся как продолжение Deus Ex «в связи с развитием концепции», была переименована в Project: Snowblind.


Автомобиль не роскошь, а средство уничтожения.

него, собственно, требуется — игра протащит главгероя по абсолютно линейному сюжету, насыщенному как банальным kill'em all-экшном, так и «умным» стелсом. Интересный подход к модной нынче игре в команде: поначалу вместе с протагонистом будут воевать его коллеги, кочующие вместе с ним с уровня на уровень. Но пополнений команды не предусмотрено, так что к середине похода игрок совершенно точно останется в гордом одиночестве. К тому моменту у него уже будут некоторые из двадцати четырех видов оружия (с двумя режимами стрельбы каждый), плюс подвергнутые циничному апгрейду имплантанты. Также заявлены многочисленные транспортные средства и мультиплеер, на который разработчики делают основной упор.

Все вместе позиционируется как Halo-киллер. Но, скорее всего, получится конкурент для Killzone. Что тоже не так плохо. ■

MINI PREVIEW олег иноземцев

Forza Motorsport

Платформа: Xbox **Жанр:** Racing **Издатель:** Microsoft **Разработчик:** Microsoft
Сайт: http://www.xbox.com **Дата выхода:** май 2005 года





Если полезность выхода очередных клонов Gran Turismo на PlayStation 2 вызывает определенные сомнения, то на Xbox хотя бы один такой клон (только правильный, красивый и с внушительным бюджетом) совершенно необходим. Вряд ли Forza Motorsport сможет составить действительно серьезную конкуренцию GT4. Но в некоторых аспектах игра совершенно точно будет лучше. Главное в Forza Motorsport — весьма продвинутая модель повреждений, о которой Sony с Polyphony Digital пока только мечтают. Мне вот лично думается, что 200 лицензированных автомобилей, которые можно разнести на куски, — это лучше, чем 700, которые даже поцарапать нельзя. Физическая модель обещает такой уровень реализма, что поклонники Project Gotham Racing должны быть в шоке. Но оно, пожалуй, и к лучшему.

Still Life

PC

Xbox

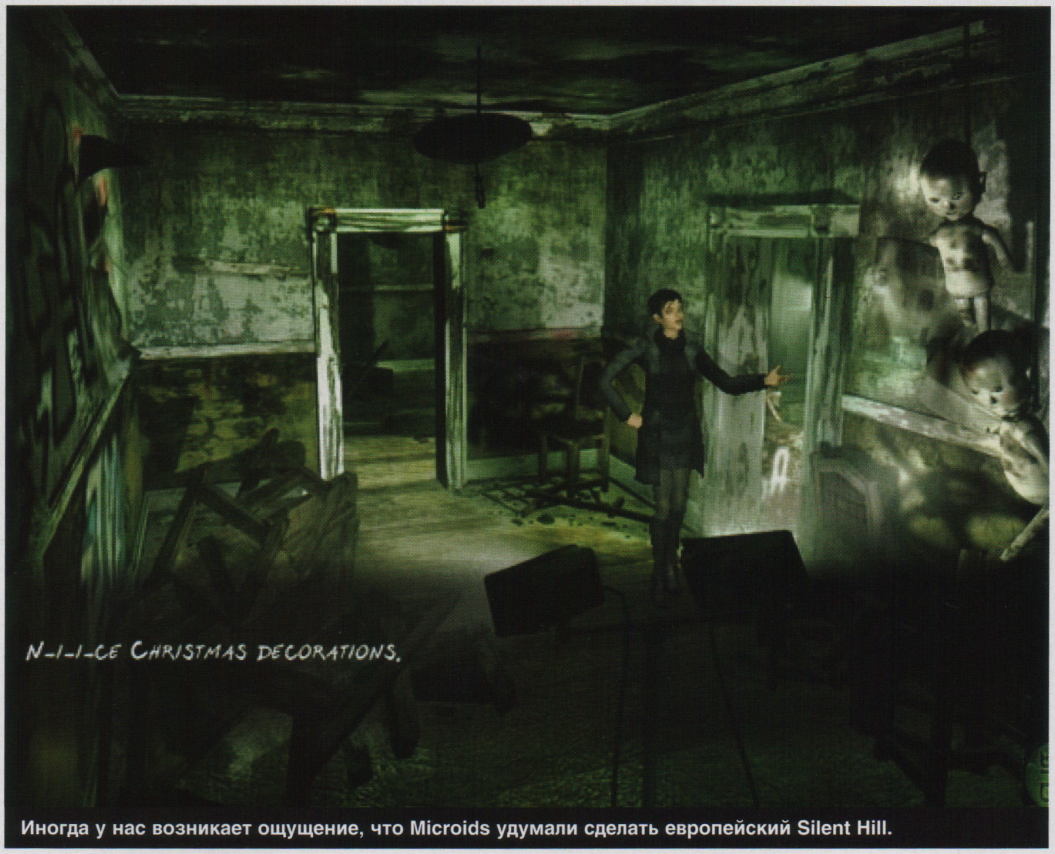
Жанр: Adventure **Издатель:** Microids/The Adventure Company **Разработчик:** Microids Canada
Официальный сайт: http://www.stilllife-game.com

Складывается впечатление, что господа квестостроители решили поразить игроков красивыми проектами с глубокой атмосферой. Не так давно. Даже на первый взгляд проект очень симпатичен, да и сюжет довольно занимателен...

Даниил Сваргов

Нелегка жизнь федерального агента. Особенно если агент — девушка, на чьей шее висит цепочка из пяти нераскрытых серийных убийств, а начальство требует повышения отчетности. Впору завыть волком и отправиться на деревню к дедушке. Что Виктория Макферсон, главная героиня будущего квеста, и проделывает. И вот что интересно — именно дедушка, точнее, его бумаги, дают ключ к поимке маньяка. Ведь дедушка не кто иной, как Густав Макферсон, герой чернушной адвенчуры Post Mortem.

Хотя Густав присутствует в полном объеме, игра отнюдь не явля-



Иногда у нас возникает ощущение, что Microids удумали сделать европейский Silent Hill.

Cold Winter

Платформа: PlayStation 2 **Жанр:** Action **Издатель:** Vivendi Universal Games
Разработчик: Swordfish Studios **Сайт:** http://coldwinter.com **Дата выхода:** март 2005 года





Его поймали, долго били и пытали, потом бросили в тюрьму и оставили умирать. А родное правительство, на которое он работал столько лет, предпочло о нем забыть. Теперь ему нужно выбираться из китайской тюрьмы и... по всей вероятности, мстить. По счастью, откуда ни возьмись, появился давний друг, готовый помочь герою. Вот только ему еще невдомек, что побег неудачливого шпиона из тюрьмы заставит весь мир перевернуться с ног на голову. Если верить пресс-релизам, Cold Winter обещает едва ли не столько же антиправительственного и антивоенного пафоса, сколько было в Metal Gear Solid. Это и должно отличать игру от прочих шутеров. Потому что в остальном Cold Winter — это хороший, но вполне консервативный FPS.



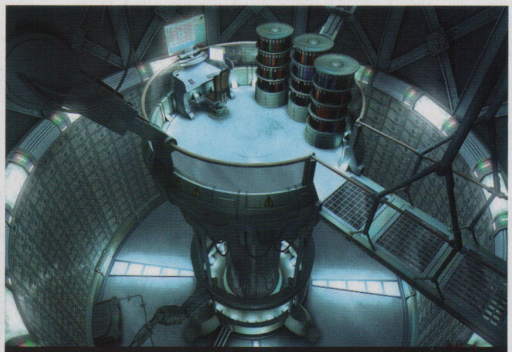
Хотите познакомиться с хозяином?



Вон те персонажи в углу на самом деле спят.



Интерьер операционной напоминает столовую.



Главный герой игры — одинокий компьютер.

щает нас в шкуру самого Макферсона, в которой предстоит пройтись по Праге 20-х годов, чтобы получить зацепки для раскрытия дела в году 2004-ом. Так что действовать придется в двух совершенно разных временных промежутках.

Выглядят эти промежутки более чем достойно. Полюбившийся создателям квестов движок Virtools выкладывается на полную мощность, создавая вокруг нас реальную атмосферу реального города. Погружение в игру происходит быстро и столь глубоко, что кажется, вот-вот захлюпают лужи под ногами и пахнет смрадом из ближайшей подворотни.

Но красотой внешней в Microids решили не ограничиваться. Стало очень удобно общаться с персонажами — в диалогах теперь не нужно выбирать наиболее соответствующий обстановке вариант ответа, достаточно зажать клавишу, и тон разговора переключится на неформальный. Зажал другую — перешел на официоз.

Ждать всей этой радости поклонникам жанра и любителям детективных приключений осталось недолго — игра должна попасть на полки магазинов уже в апреле. ■



АПЛОДИСМЕНТЫ АВАНСОМ

На прошлогодней выставке E3 Still Life сорвала овации аж в двух номинациях — как лучшая игра приключенческого жанра и за лучшую графику среди представленных приключенческих игр. Те, кому удалось «пощупать» демо-версию, утверждают, что по ощущениям 15 минут в игре сравнимы с просмотром фильма «Молчание ягнят»: испуг и отвращение при виде кровавых сцен, восторг и предвкушение законного возмездия, когда преследуешь подозреваемого в убийстве в глухом пражском переулке...

Постоянно пребывать в теле симпатичной девушки нам не дадут.

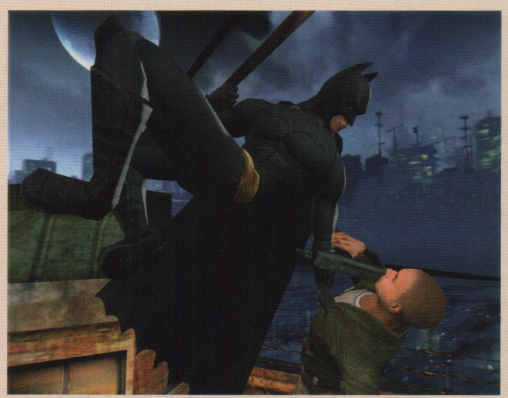
ется продолжением Post Mortem. Скорее, это новое приключение в старой и хорошо знакомой вселенной. Именно приключение, полное головоломок и загадок, но отнюдь не превращенное в симулятор некоего криминалиста. По крайней мере, именно на такой лад настраивают нас мрачные люди из Microids.

Постоянно пребывать в теле симпатичной девушки нам не дадут. Время от времени игра поме-

MINI PREVIEW олег иноземцев

Batman Begins

Платформа: PlayStation 2, Xbox, GameCube **Жанр:** Action **Издатель:** Electronic Arts
Разработчик: Eurocom **Сайт:** www.ea.com **Дата выхода:** июнь 2005 года





Electronic Arts клянется, что Batman Begins — игра «умная». То есть, в ней придется думать! Интересно, на кой ляд ей тогда лицензия Batman? Видно, издатель что-то недоговаривает. Однако Batman Begins, как ни крути, действительно должен отличаться от большинства собратьев по жанру. Разработчики говорят, что, посмотрев фильмы про Бэтмена, поняли, что главное его оружие против врагов — страх. Именно поэтому в Batman Begins основным нашим занятием станет запугивание противников. Мы подкрадываемся к ним со спины и орем победоносное «Бу!», фактически обезоруживающее врагов. Напуганный негодяй не может драться в полную силу, а нам только того и надо. Непонятно только, смогут ли сделать мрачную игру те, кто совсем недавно занимался «Гарри Поттером».

Теперь Commandos — это дорогостоящий шутер от первого лица. Обозреватель XS Magazine, Виктор Престукин, посетил общеевропейскую презентацию игры Commandos: Strike Force в Мадриде.

ЕВРОПЕЙСКОЕ ВОСПИТАНИЕ

Commandos: Strike Force

Издатель: Eidos **Издатель в России:** Новый Диск **Разработчик:** Pyro Studios **Дата выхода:** Весна 2005 года **Платформа:** PC, PS2, Xbox

Евросоюз уменьшился до размеров презентационного зала. Сорок журналистов, представляющих страны объединенного континента, предвкушая, вертят ручки, теребят блокноты. С удивлением отмечаю эту дань традиционализму, сам держу в руках КПК. Что характерно, с КПК сидит представитель Чехии. Славяне пришли на интервью подготовленными?



feature

Commandos: Strike Force

Есть что-то нездоровое в том, чтобы лететь за три тысячи километров смотреть даже самую ожидаемую игру. Пять часов в самолете, да еще с нашими вовсю отдыхающими согражданами (во время турбулентности причитающими: «Хотел смакануть, а пришлось выхлестать») — для присутствия на получасовой презентации, слишком много иррационального, нет?

Меланхолия улетучивается, как только приземляюсь в мадридском аэропорту Барахасе. «Буэнос тардес, сеньер Пэр-р-рэзтукин!», — примерно так меня приветствуют в аэропуэрто (я занес в списки свой псевдоним намеренно — хотел услышать испанское прочтение). На часах полдвенадцатого, по местным меркам глухая ночь, полупустой аэровокзал, несколько очередей улетающих соотечественников (обратный рейс в Москву — ночной). Отказавшись от поездки в гостиницу, совершаю вояж по послезакатному Мадриду. На «Гран Виа» делаю остановку. Центр. Местная «манежка» (я буду выражаться доступными терминами) пустует. Неожиданно появляется местная шпана и шествует мимо с совершенно невозмутимым видом. Начинаю понимать, что их больше беспокоят болельщики «Ювентуса», которые имели неосторожность задержаться в городе после матча с «Реалом». И в этот момент приходит осознание, что Свободная Европа — это когда до вас никому нет дела.

ОБЩЕСОЮЗНЫЙ СЪЕЗД

Утро начинается с визита в Pyro Studios. Со всех концов Европы, в несколько заходов, с задержками, туда слетаются и съезжаются журналисты со всех удельных европейских княжеств. Общение непринужденное, обстановка дружественная. Немцы (которых в игре разве что диоксином не травят) прилетели крупной делегацией. Благодаря такому превосходству, в банкетном зале, который был декорирован трофеями (преимущественно немецкими) и картами времен Второй мировой, создалась атмосфера гитлеровского бункера. Приглушенный свет, лишенное окон помещение, немецкая речь. Когда в «накопителе» (сиречь зале с закусками) нас собралось достаточно, всю европейскую семью народов повели на смотрины. По ходу выяснилось, что ждали семерых французов (вот была бы оппозиция немцам), чей самолет так и не принял заснеженный аэропорт Барахас.

FIRST LOOK

Первое откровение прозвучало, как только Европа расселась по местам. Еще не успел заверещать проектор, как нам выдали: «Мы делаем консольную игру». Я не ослышался, PC-вариация присутствует в списке платформ, однако по идеологии, по дизайну игра относит себя к консольным проектам. Чтобы не создавать ситуации, когда переведеные на приставки PC-шные проекты представляли собой непотребную вещь, разработчики решили сразу заточить C:SF под нужды консольного рынка. Проще говоря, под джойстик. Заинтригованный, слушаю дальше. Игра продолжает развивать тему участия коммандос в операциях Второй мировой. Будет три кампании: Россия (со знанием дела киваю головой), Франция, Нормандия. Игра сохранит дух Commandos: у героев есть уникальные профессии, а основной путь прохождения остался неизменен — скрытые и незаметные для вражеского глаза перемещения. Управление сразу несколькими персонажами решили превратить в основное интригующее нововведение. При этом сократив количество участвующих в миссии коммандос до двух. Звучит разумно. Выглядит играбельно. К этому времени началась полномасштабная видеопрезентация с применением всей доступной техники: PC, PS2, Xbox.

ВРАГУ ПОВОРОТ

Для затравки запустили миссию в Сталинграде (именно с «о» произносят его знойные испанцы). Перед глазами знакомая картина: серый, задымленный, основательно разрушенный город. По его ру-



ГИШПАНСКИЕ ВАЛЕНКИ
Облепленный снежками туристический плакат Welcome to sunny Spain! Мадрид показывает себя совершенно с неожиданной стороны. На улицах лежит натуральный снег, местные ЖКХ в ужасе — снегоуборочная техника не эксплуатировалось много лет. А рядовые европейцы вполне довольны, вышагивают в кроссовках по сугробам, лепят снежных баб прямо на крышах личных авто, устраивают снежные баталии у входа в национальный музей «Прадо». Як дыты!



Над C:SF работает 60 человек. А всего в Pyro работает 120 специалистов.



Скриншоты из PC-версии игры. Практически все картинки взяты из сталинградской миссии. Это объясняется тем, что «сталик» — наиболее динамичная кампания и батальных сцен более чем достаточно. Однако это ложное впечатление, что Commandos представляет собой копию Call of Duty. Миссии в остальных частях Европы вынуждают меньше стрелять, больше прятаться и таиться.

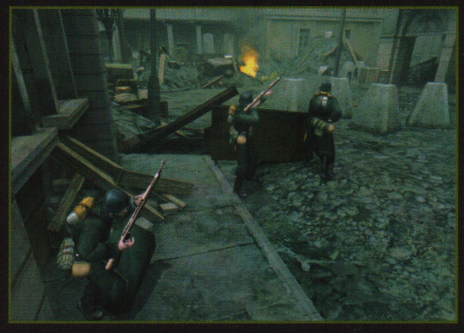












Commandos: Strike Force

инам, вызывая ассоциации с «Терминатором», низко пригнувшись, бегут старик с молодым солдатом. Старик одет «по форме»: телогрейка, ушанка, папироска в зубах. Хмурое запыленное лицо. Между бойцами разыгрывается диалог, в который включаются появившиеся коммандос. Придумав хитроумный план как объегорить немцев, компания разбегается. Я кашляю в кулачок, выражая некоторое недоумение от увиденного, но для остальных европейцев Сталинградская битва предстаёт именно так. Разработчики не скрывают сходство некоторых сцен с известным кинополотном «Враг у ворот». Подобно прообразу, русский снайпер носит карабин с намотанной тряпкой и умеет «задерживать дыхание».



Копия немецкой карты — Uberstichskarte. Украшала банкетный зал.

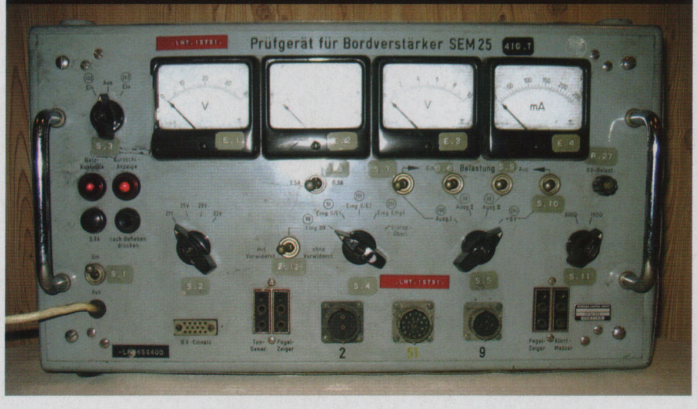
ОНИ ТАКИЕ РАЗНЫЕ И ВСЕ-ТАКИ ВМЕСТЕ

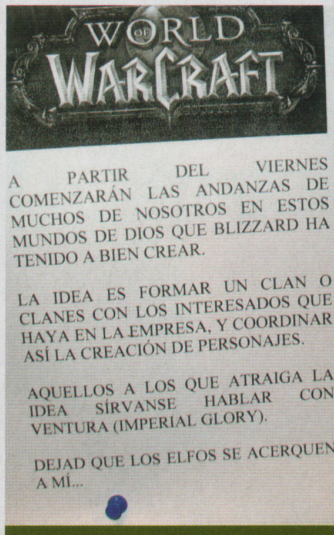
Сама по себе «задержка дыхания» — вещь интересная. При входе в снайперский режим включается кратковременное замедление. При удачном стечении обстоятельств игрок может за один присест перестрелять целый патруль, а тот даже опомниться не успеет. Но сам снайпер — не воин. По сложившейся в Commandos традиции, он уязвим в ближнем бою, поэтому снайпера предпочтительно не выставлять на показ. Условие победы — во взаимодействии. Где не пройдет снайпер — пробьется десантник, где споткнется он — проползет шпион. Как я уже упоминал, для выполнения любой миссии выдается не больше двух персонажей (фискированных, выбора нет). Весь фокус в том, что после переселения из одного тела в другое игрок оставляет предыдущую «оболочку» в совершенно деревянном виде. AI не перехватывает управление и, допустим, снайпер остается на том самом месте, где его покинули, представляя собой идеальную мишень. В этом случае, уследить за тремя — выше человеческих сил.

ГОБЛИНЫ

Такой подзаголовок выбран отнюдь не из-за необъяснимого сходства персонажей с вышеобозначимыми существами, а из-за игровой концепции C:SF, напоминающей старенькую, забытую Goblins. Каждый из заявленной троицы по своему уникален, но не самодостаточен, как, скажем Блашкович из Return to Castle Wolfenstein. Снайперу отведена роль хирурга. Его планида — из далеких безопасных укрытий наносить точечные удары, уничтожая комсостав. «Зеленый берет» — это, безоговорочно, мясник. Его стиль — прямое действие. А его умение палить сразу из двух шмайсеров сведет с ума любого FPS-фана. Самый неоднозначный член команды — шпион. Серая личность, похожая сразу на всех и ни на кого конкретно, занимается вынюхиванием, выслеживанием, отвлечением внимания противника. Его род деятельности — перевоплощение во фрицев (предварительно умертвленных, естественно). Форма (читай — звание) убитого здесь имеет значение.

Настоящий музейный экспонат, современник Сталинградской битвы. Вы спрашиваете, что это? Понятия не имею!





По офису Pyro расклеены вот такие листовки. WoW эпидемия!

Поочередно, перетыкая разъемы, нам показали все варианты на трех платформах. Игра чувствует себя уверенно, смотрится достоверно. Ни один из владельцев вышеуказных платформ не уйдет обиженным. Помимо Сталинграда демонстрировали Францию. На экране меньше action, больше stealth. Оккупированный Париж не предполагает открытого противостояния, зато раскрывает возможности партизанской войны. На стороне «Сопротивления» мы еще не воевали от первого лица. Magnifique!

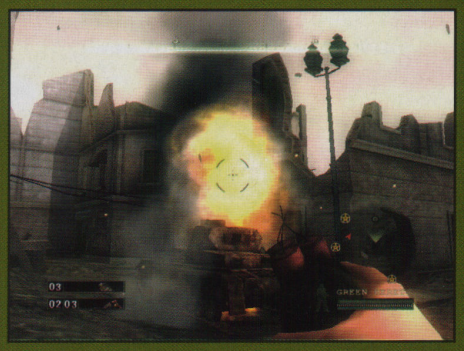
Сара Марквик, представитель компании Eidos, провожая меня до такси:

— Может, задержишься? Сегодня вечером в гостинице будет общая тусовка. У нас тут семь лишних номеров (спасибо французам) и можно разместиться с комфортом.

— Понимаю. Но у меня завтра сдача. Да и коллеги не поймут. Вы не знаете, что такое Рука Москвы! Они найдут меня и здесь.

Вы не поверите, он приняла это всерьез. Но у меня не было времени на разъяснения, я и так растягивал прощание с Мадридом. Мне предстоял долгий ночной перелет в Москву. Там, под крылом, во мгле, мирно дремала Европа. ■







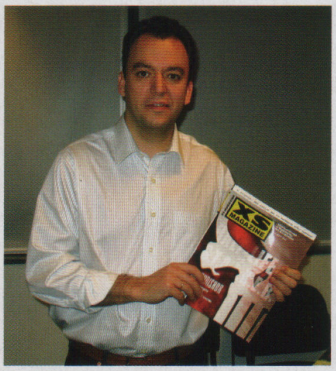

Перед нами скриншоты из PS2-версии (вверху). Игра затачивается под консоли, это касается и графической составляющей. Однако это не оправдывает бесстыдного поведения красноармейца, застрявшего в столе! Xbox-версия (внизу) также не страдает изъянами в сравнении с PC-версией. Тем не менее, зона видимости игрока заметно сужена.








Commandos: Strike Force



Иниго Винос
Руководитель по связям с общественостью Pyro Studios

XS: Вам когда-нибудь приходилось сокрушаться — боже мой, я ведь делаю деньги на войне?!

И.В.: Нет. Мы же не развязываем войн. Я считаю, что мы их, наоборот, предотвращаем. Рассказываем о войне, давая игроку побывать на ней и понять — надо ли ему это? Мы не должны забывать о Второй мировой, и игры — прекрасный инструмент для этого. Главное, не делать акцента на убийстве, вот и все.

А некоторые возводят убийство в ранг геймплея (если говорить не только об играх, посвященных Мировой войне). Как вы к этому относитесь?

И.В.: Я не люблю подобные игры как потребитель, но и не осуждаю их. Такие игры появляются благодаря спросу на них. Ведь есть же порнография, а есть художественные фильмы. Вот и вся разница.

То есть для вас не существует игр, которые вы хотели бы запретить по каким-то причинам?

И.В.: Нет. Я могу не любить что-то, но прежде всего я ценю свободу выбора.

Приоткройте завесу тайны — что делает «зеленый берет» на улицах Сталинграда?

И.В.: Коммандос — интернациональная бригада, которая проводит свои операции там, где считает необходимым. Во Франции, например, русский снайпер будет наравне со всеми помогать «Сопротивлению». А в Сталинграде, наоборот, уже русским требуется помощь в лице командос.

И какого рода помощь?

И.В.: Вот, например, выясняется, что один из русских генералов передает (сливает — прим. автора) информацию немцам. Задача коммандос: вычислить и нейтрализовать предателя. А в другой — попытаться свести потери русских к минимуму. Во время атаки вы будете прикрывать наступление и в случае большого процента потерь среди вверенного вам русского войска игра объявит о проигрыше (хм, неоднозначная миссия — прим. автора)

А как обстоит дело с русскими именами? Обилие лениных и пушкиных в играх удручает, если честно. Но Пушкин — это еще не самый плохой варинат, иногда разработчики просто фантазируют, придумывая самые нелепые имена.

И.В.: Это не про нас. У нас есть русский партнер — компания «Новый диск». Она занимается локализацией игры, и в русском варианте все будет звучать как надо.

Хосе Мануэль Гарсия
Главный дизайнер проекта C:SF

XS: Глядя на Strike Force, я чувствую громадное влияние Голливуда. Почему?

Х.М.Г.: Да, все верно. Современное поколение воспитано именно на таком визуальном восприятии войны. И ничего с этим не поделаешь. А что касается миссии в России (Р-р-русия, — произносит Хосе Мануэль), мы инспирировались не только фильмом «Враг у ворот» (который, кстати, не совсем американский, а с долей участия европейских кинематографистов), но также немецким фильмом «Сталинград».

Вы черпали информацию только из фильмов?

Х.М.Г.(смеется): Как вы могли так подумать? Конечно, нет! Это только что касается облика, антуража, картинки как таковой. А в остальном мы старались передать все достоверно, советуясь с консультантами, постоянно сверяясь с умными книжками.

То есть, игре C:SF вполне подойдет определение «историческая»?

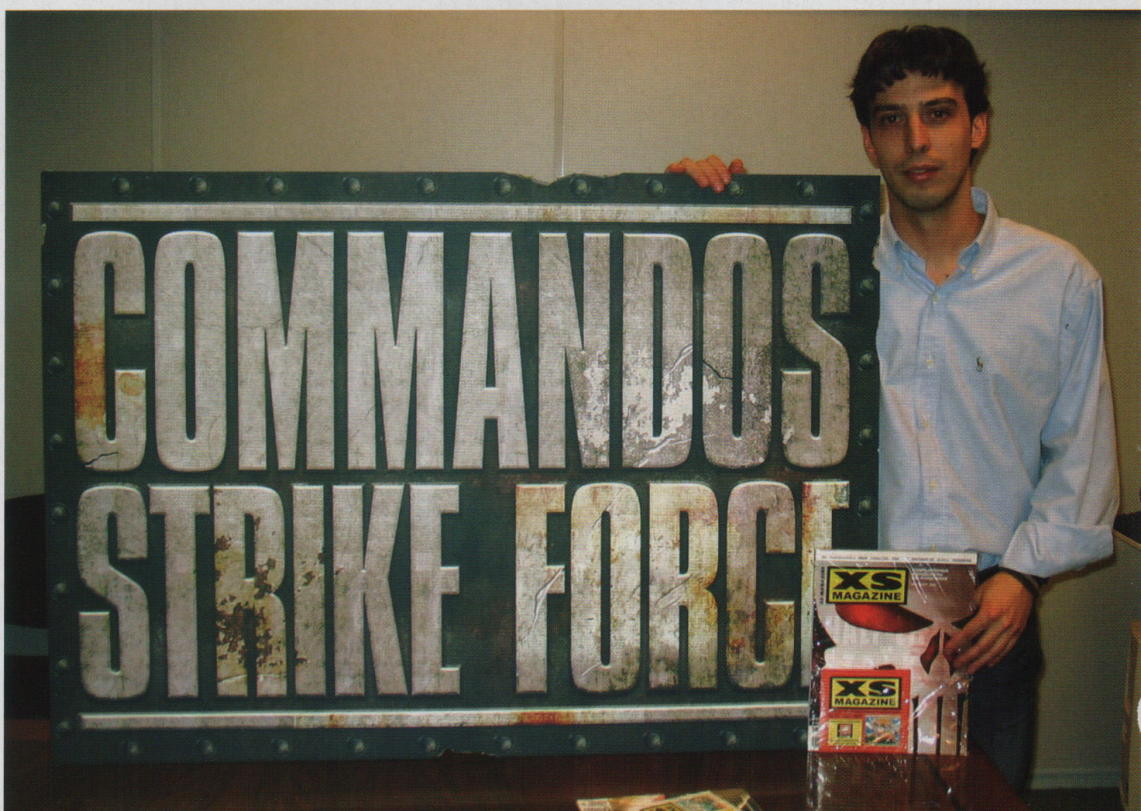
Х.М.Г.: Я бы хотел этого. Мы, как ты знаешь, несколько помешаны на истории. Все наши игрушки в той или иной степени связаны с прошлым человечества (три части Commandos, Praetorians – прим. автора). История — конек нашей компании.

Меня всегда интересовал вопрос, почему люди так любят игры по Второй мировой? Это нормально, по-твоему?

Х.М.Г.: За последнее время происходило много войн. Можно вспомнить Первую мировую, Вьетнам, Корею, Афганистан... Но именно Вторая изменила мир полностью. Это рубеж. Это точка невозврата. Самое мощное событие со времен открытия Америки. Естественно людей тянет к этому.

А может быть люди просто соскучились без хорошенькой войны? Или люди просто любят воевать?

Х.М.Г.(смеется): Да хоть бы и так! Это лишний раз подтверждает, что игры по Второй мировой несут важную социальную функцию.



STOLEN



В Городе, погрязшем в хаосе и коррупции, даже герои давно перебрались по ту сторону закона. Прелестная Аня Романова - первоклассный вор, оснащенный по последнему слову техники. Луи Палмер - ее верный друг и незаменимый координатор. Вместе они промышляют искусным воровством. Едва не попавшись на последнем задании, Аня жаждет расквитаться с таинственной шпионкой Breeze, подставившей ее, а заодно и с тем смельчаком, что посмел бросить вызов звездному дуэту...

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Огромные детализированные локации, кишащие чуткой охраной
- Совершенное оружие и шпионские гаджеты с несколькими режимами использования
- Безупречный AI противника, интеллектуальные системы безопасности
- Ставка на ловкость и скрытность: бескомпромиссным секьюрити лучше не попадаться на глаза
- Зрелищная анимация и поражающая воображение графика

52

blue

СОЮЗ
М.видео
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella",© 2005 "Blue 52"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614

Акелла



Исчерпал ли себя «пиратский» жанр?

С выходом долгожданных Sid Meier's Pirates! и скорым релизом не менее долгожданных «Корсаров III» невольно в голову закрадываются мысли — ну а дальше-то что? Не ждет ли нас период стагнации, когда «пиратская» тематика сведется к переливанию из пустого в порожнее, эксплуатации готовых идей и прочим радостям форменного застоя? Развиваться-то, допустим, есть куда. Но развитие вполне может пойти мелкими шажками. А Pirates! и «Корсары III» — такие сияющие вершины, до которых черта с два доплюнешь. За консультациями мы обратились к людям, которые в предмете понимают больше, чем кто бы то ни было. И могут дать необходимые нам разъяснения.

Исчерпал ли себя «пиратский» жанр?

ВОПРОС МЕСЯЦА

question of the month

Дмитрий Архипов

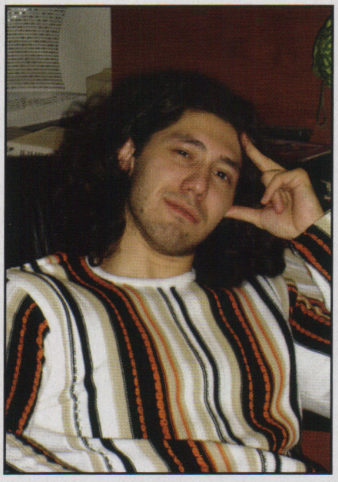
Вице-президент по разработкам *«Акелла»*



Пиратский жанр и не думает себя исчерпывать. Напротив — он стремительно развивается. Количество людей, заинтересованных пиратской и морской романтикой, в последние годы только растет — не последнюю роль в этом сыграли такие фильмы как «Пираты Карибского моря» и «Хозяин морей». Что же касается непосредственно игр, то «Корсарами III» и Pirates! Сида Мейера жанр далеко не исчерпывается. Посмотрите хотя бы на нашу «Одиссею капитана Блада», никто еще не делал игр на пиратскую тематику в духе Lord of the Rings, никто не пытался посмотреть на тему пиратства с этой стороны. Так что ни в коем случае нельзя сказать, что жанр в застое — вариантов для развития огромное количество.

Кроме того, пресловутые самоповторы — не самая плохая по своей природе вещь. Открывать новые грани, вносить какие-то свежие идеи в уже сложившийся жанр, развивать уже существующие геймплейные схемы — это тоже здорово, и в том числе этого хотят от новых игр многие и многие поклонники пиратского жанра.

Ренат Незаметдинов



Руководитель проектов «Корсары III» и «Одиссея капитана Блада» *«Акелла»*

Для начала хотелось бы уточнить понятие «пиратский жанр». Игры на пиратскую тематику весьма разнообразны, и следует говорить не о жанре, а скорее о тематике. А разговоры о том, что пиратская тематика себя изжила, по моему мнению, содержат столько же истины, как прения об умирании рынка игр для PC. Ведь пиратская тематика не ограничивается каким-то единственным жанром. Позволю себе вспомнить несколько игр на эту тему: Monkey Island — квест, Pirates! — э-э, скажем, pirate sim, Pirates: Legend of Black Kat — аркадный экшн, Port Royal — экономический сим и многомного других. Все они относятся к разным жанрам, но все эти игры на пиратскую тематику. Находящиеся сейчас в разработке «Капитан Блад» и «Корсары III», несомненно, того же поля ягоды, но совершенно разные при этом игры — брутальный слэшер и хардкорный pirate-sim. Также в разработке находится Pirates of the Burning Sea — MMORPG про пиратов. Кто здесь говорил о том, что пиратская тема себя изжила? А может, наоборот? Дисней снимает «Пиратов Карибского моря 2», компании разрабатывают игры на эту тематику — похоже на «упадок жанра»?

Другое дело, что игры на эту тему становятся все более и более качественными, и выпустить что-то, что окупится только за счет оригинальности тематики и использования колорита, сейчас не представляется возможным. Конечно, игр про пиратов делается меньше, чем про Великую Отечественную войну, но и процент «отстоя» заметно ниже. И как заслуженные «пиратоделы» мы будем и впредь стараться снижать этот процент.

Сергей Герасев

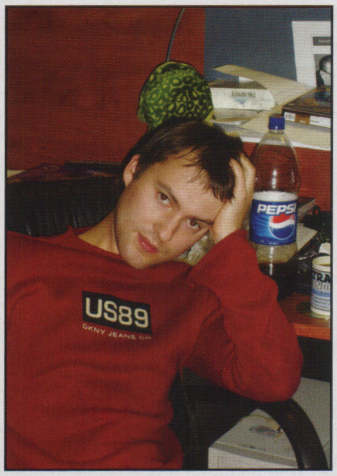
Менеджер внешних проектов *«1С»*



Изжил ли себя пиратский жанр? Что вы, совсем наоборот!

Думаю, что выход новых «Пиратов» от Сида Мейера подхлестнет волну игр на пиратскую тематику. Игра стала успешной, и теперь не воспользоваться возросшей популярностью «пиратского» жанра просто грех. Опять же, ни для кого не секрет, что на популярность той или иной темы в умах обычных людей очень сильно влияет кинематограф. А «по слухам» на ближайшие годы намечен выход двух продолжений бестселлеров последних лет: Pirates of the Caribbean 2 и Master and Commander 2, что, несомненно, еще больше поднимет интерес к романтике морей.

В целом, я даже не отрицаю возможность роста ситуации с пиратской тематикой до уровня царящего в последние годы ажиотажа по Второй мировой войне. А уж сколько игр было выпущено на эту тему — теперь, наверное, и сосчитать сложно. И мы, в свою очередь, готовы к такому повороту событий. В «копилке» фирмы «1С» есть несколько интересных проектов, начиная от Voodoo Islands от компании Spirit и до масштабного отечественного проекта «Корсары III» от компании «Акелла».



Андрей Белкин

Продюсер и гейм-дизайнер Swashbucklers: Blue & Grey
«Акелла»

О том, что история любит повторяться сказал уже даже самый ленивый. «Пиратский жанр» в кризисе? Ха! Как-то я это уже слышал. Года два назад, если быть конкретным, когда в одной западной рецензии на «Пиратов Карибского моря» финальной фразой шло что-то вроде — pirates are not in vogue anymore. Не модно, типа и все тут.

Подобного плана сентенции звучали и в других статьях, появлявшихся то здесь то там в течение первого месяца после западного релиза, а поскольку данные о продажах игры еще не пришли — в общем, был повод задуматься и побеспокоиться о судьбе жанра. Это потом, спустя несколько месяцев после выхода уже российской версии игры, все сомнения развеялись: тираж проданных копий стремительно приближался к шестизначной отметке, игра получила массу наград и позитивных отзывов, а «зачатые» новые «пиратские» проекты привлекали немалый профессиональный интерес. Но это было потом, а тогда...

А тогда... бог мой, сколько же копий и щитов было сломано в то памятное лето. Мнение «скептически настроенного большинства» сводилось к тому, что пиратские игры, в классическом понимании (ром-одноногий старый пират с крюком-пиастры-сокровища-каравеллы) — очень уж узкая ниша и еще один «корсарообразный» проект просто не продастся в нужном количестве. Данный аргумент был подкреплен ко всему прочему еще и простым анализом графика выхода голливудских блокабастеров на пиратскую тему: согласитесь, картин класса «Пиратов», вышедших за последние 10 лет всех вместе взятых, будет едва ли больше чем тех же «Матриц».

Все это отнюдь не добавляло оптимизма, однако, заставило думать, устраивать мозговые штурмы, искать новые подходы к любимой теме. Ну и что, что фильмов мало, ведь тема себя отнюдь не исчерпала. Надо просто подать ее с другой стороны. (Кстати говоря, успех фильма «ПКМ» многие критики связывают также и с неординарным подходом к самой пиратской истории — они ищут клад не для личного обогощения, а для того, чтобы вернуть его откуда взяли и снять таким образом проклятье).

Как это всегда бывает, кризис породил что-то новое: именно в этот непродолжительный период смуты, разброда и шатаний зародились такие наши игры, как Swashbucklers, «Капитан Блад» и «Корсары III» — каждый из этих проектов содержит массу оригинальных геймплейных находок и эстетических инноваций.

И вот теперь Sid Meier's Pirates!, «Корсары III» и снова «упаднические» настроения и опасения за судьбу жанра. Да с чего бы вдруг? Вокруг еще столько неосвоенных жанров, тем, исторических эпох — и все это приватеры, головорезы, буканьеры и прочие флибустьеры. Например, Pirates of the Burning Sea — MMORPG про пиратов, ну разве не классно? А античная эпоха? Средиземноморье, галеры, пиратская республика во времена Древней Греции или Рима? Нет, «пиратский» жанр хоронить, определенно, рановато. Он еще нас всех переживет.



Рассел Уильямс

Продюсер Pirates of the Burning Sea
Flying Lab Software

По всему миру полно фанатов «пиратской» тематики — что стало очевидным после успеха фильмов вроде «Пиратов Карибского моря». Тем не менее, на рынке сейчас совсем мало «пиратских» игр, если сравнивать со всякими sci-fi или фэнтези-проектами. А потому существует куча народу, которым пираты нравятся, но которые никогда не играли в соответствующие игры. Это означает, что до сих пор полно возможностей для реализации новых идей в новых играх. Например, посмотрите на beat-em-up'ы вроде Lord of the Rings от Electronic Arts — ориентированные на битвы и с развитием скиллов. Мы еще не видели «пиратских», выполненных в этом стиле — а ведь они, вероятно, могли бы быть очень популярны. Например, вы и ваши друзья-пираты достаете мечи и прорываетесь через осажденные города, сражаетесь на палубах тонущих кораблей и рубите стражей-скелетов в пещере с сокровищами. И все с многокнопочным боевым интерфейсом. Или вот посмотрите на нашу игру — Pirates of the Burning Sea — которая вообще MMORPG, а значит вы можете месяцами действительно жить как пират. У «Акеллы» в разработке есть несколько новых «пиратских» проектов и выглядят они действительно клево. И по мере того, как на экранах будут появляться новые фильмы соответствующей тематики, уровень воодушевления и креативности продолжит расти.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru







CALL OF DUTY
ВТОРОЙ ФРОНТ

© 2003-2004 Activision, Inc. Activision является зарегистрированнойторговой маркой, Call of Duty и Call of Duty: United Offensive являются торговыми марками Activision, Inc. Все права защищены. Игра разработана Gray Matter Interactive, Inc. Продукт содержит программные технологии, лицензированные у компании Id Software («Id Technology»). Id Technology © 1999-2000 Id Software, Inc. Все остальные торговые марки и наименования являются собственностью их законных владельцев.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

XS MAGAZINE РЕЦЕНЗИИ

СИСТЕМА ОЦЕНОК

ИГРА НОМЕРА

XS MAGAZINE ИГРА НОМЕРА

Путем закрытого голосования редакция выбирает игру номера. Однако последнее слово всегда остается за главным редактором. Ключевое слово — всегда.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

XS ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Значок самым неожиданным образом возникает напротив некоторых игр. Как правило, напротив самых заметных и достойных проектов текущего месяца. Обычно не врет.

★★★★★
Событие в индустрии! Живая классика!

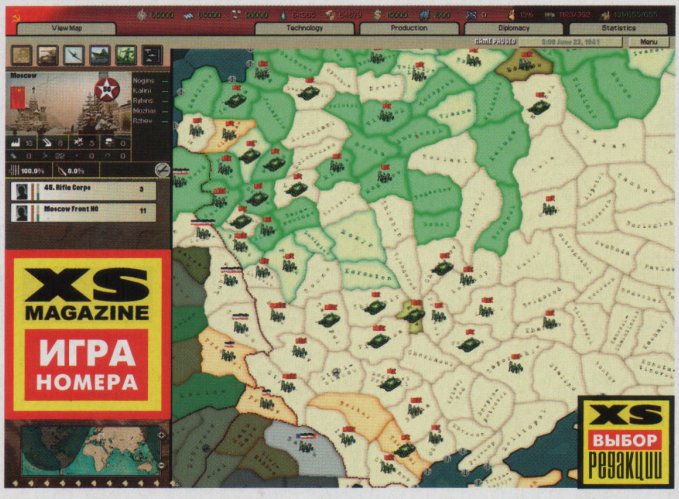
★★★★☆
Достойно! Автор увлекся, сдал статью с опозданием.

★★★☆☆
Зачет. Можно брать, но осторожно.

★★★★★
Обозревателю пришлось доплачивать «за вредность», чтобы он в это играл.

★★★★★
Пациент кунсткамеры. Игровой андеграунд.





Hearts of Iron II (День Победы 2)

Обязательная вещь в коллекции каждого образованного человека.

★★★★½ Стр. 98



Mercenaries

Пусть и не самая душевная на свете, но зато очень качественно сделанная игра.

★★★★☆ Стр. 116



АЛЬФА: Антитеррор

Jagged Alliance про Чечню. Выбор мазохистов.

★★★☆☆ Стр. 118

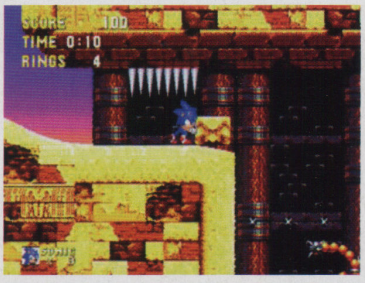


The Punisher

XS ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Невероятно жестокая игра, которая сильна не только жестокостью.

★★★★☆ Стр. 102



Sonic Mega Collection Plus

XS ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Добро пожаловать в детство!

★★★½☆ Стр. 120



Карибский кризис

XS ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Внесем ясность — здесь не играют, здесь воюют.

★★★★☆ Стр. 106



Call of Duty: Finest Hour

Заурядный представитель семейства Шутеров по мотивам Второй мировой.

★★★½☆ Стр. 122



Street Racing Syndicate

Своего рода восточный взгляд на европейскую игру. Да, недостатков полно, но на них почему-то хочется закрыть глаза.

★★★½☆ Стр. 110



The Settlers — Heritage of Kings

Уже не Settlers, еще не Warcraft.

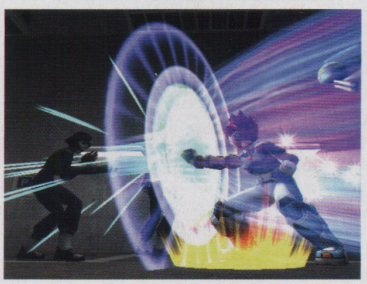
★★★½☆ Стр. 124



Playboy: The Mansion

The Sims с сиськами и Хью Хефнером.

★★★½☆ Стр. 114



Virtua Quest

Монотонная псевдоролевая бегалка-файтинг с камео бойцов из Virtua Fighter.

★★½☆☆ Стр. 126

Hearts of Iron II

Работа над ошибками



XS MAGAZINE ИГРА НОМЕРА

XS ВЫБОР РЕДАКЦИИ

(День Победы 2)

PC

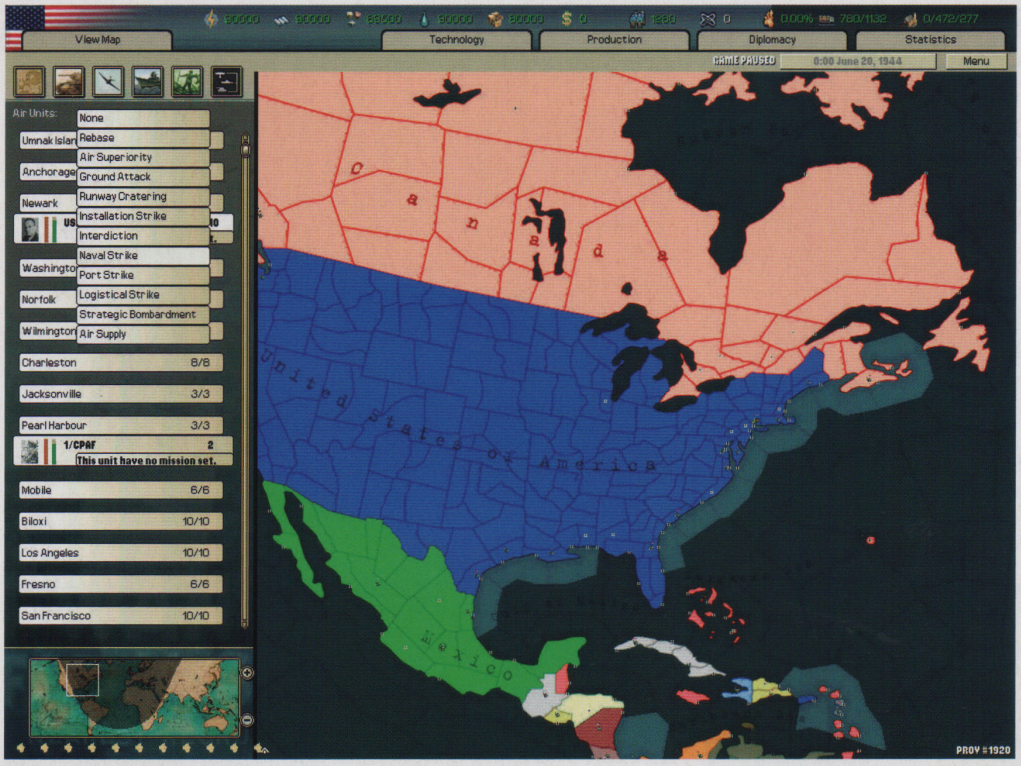
Hearts of Iron II — достойное продолжение серии глобальных стратегий от фирмы Paradox, представляемой двумя «Европами», одной «Викторией» и теперь уже двумя HoI, переименованными у нас в «День Победы». Но, поскольку до Дня Победы II еще далеко, то наша речь о Hearts of Iron II.

Издатель: snowball.ru/1C
Разработчик: Paradox Interactive
Официальный сайт:
http://www.snowball.ru/pobeda2/

Егор Холмогоров

Минимальные требования:
PIII 800 MGz, 128 Mb RAM, 4 Mb video, 600 HDD
Максимальные требования:
1.2 GHz CPU, 256 Mb RAM, 4 Mb video, 600 HDD

Для тех, кто по каким-то причинам не знаком с первой игрой, поясню: речь идет о глобальной стратегии в реальном времени (по часам), охватывающей 1936-1948 гг. Вы можете сыграть за любую из независимых и полунезависимых стран того времени, строить вооруженные силы, вести дипломатию, смещать и назначать министров, развивать экономику и превращать все это в итоговую победу одного из борющихся за мир блоков — Коминтерна, Фашистской Оси и блока «западных демократий». Главное удовольствие, конечно, доставляет игра за Гитлера или Сталина, и мечты по созданию всемирного «Рейха» или Евразийской красной империи оказываются вполне реальными. Хотя и той и другой предстоит непременная встреча с



США — самое спокойное место. Живите, обогащайтесь, производите. Жирейте.

Американским флотом и знакомство с Атомной бомбой, обрушивающейся на привыкшие уже к мирной жизни под имперской властью города в самый неподходящий момент. Поэтому, развивая необходимые на Континенте сухопутные силы, не забывайте о флоте и «средствах возмездия».

Начать обзор сиквела лучше с недоработок. Создатели игры совершенно не использовали возможностей, которые создали для них после выхода HoI создатели многочисленных модов, то есть кустарных доработок и переделок игры, ухитряющихся сделать процесс на порядок более увлекательным. Достигалась эта увлекательность за счет насыщенности игры событиями, случающимися в положенный им исторический срок и предоставляющими игроку возможность сделать решительный выбор в сторону той или иной политики, лишиться некоторых ресурсов или обогатиться ими, напасть на ту или иную страну, заключить тот или иной союз и так далее. Изобретателями архитектуры «события» являются сами «парадоксовцы», но в HOI II событий до обидного мало. Например, 1937-ой в СССР, предоставляющий игроку занятную возможность ценой нескольких командиров значительно укрепить общественную стабильность в стране. Борцы со сталинизмом эпохи «перестройки» наверняка схватились бы за сердце и подали бы на авторов игры в суд. Но, что делать, объективный историк должен признать, что так оно и было: репрессии 1937-ого, затянувшие в смертоносный водоворот и правых и виноватых, и в самом деле значительно укрепили власть товарища Сталина. Впрочем, маршалами и командармами можно не жертвовать, сохранив их для войны, на которой они пригодятся. Если бы таких событий было так же много, как в модах, то играть было бы и веселей, и интересней, а игрок смог бы познать, что «политика есть искусство возможного». Сейчас же период до начала военных действий выдерживать тягостно, так и подмывает начать войну с какой-нибудь малой страной. Просто чтобы развлечься.

Усовершенствованные дипломатические приемы позволят игроку формировать коалиции, создавать сферы влияния, ссорить потенциальных противников. Древо технологий значительно упрощено.

К явным достижениям HoI II относится значительное усовершенствование экономической платформы и дипломатических инструментов. Двусторонние торговые договоры с отдельными странами (вместо явно неадекватной в первой версии игры покупки всего необходимого на мировом рынке) позволят обеспечить страну всем необходимым. По крайней мере, до начала войны. А усовершенствованные дипломатические приемы позволят игроку формировать коалиции, создавать сферы влияния, ссорить потенциальных противников. Полностью переработана и такая важнейшая сфера как технологическое развитие. Древо технологий значительно упрощено: вместо того, чтобы разрабатывать каждое изобретение в отдельности и составлять «авторские» сочетания параметров вооружений, теперь игрок должен изобретать сразу «поколения» технологий. Причем в некоторых областях, например, в военной доктрине. Его возможности сильно ограничены национальной военной традицией. Зато сам процесс изобретения становится теперь намного сложнее. Одновре-

НАБЛЮДЕНИЕ I

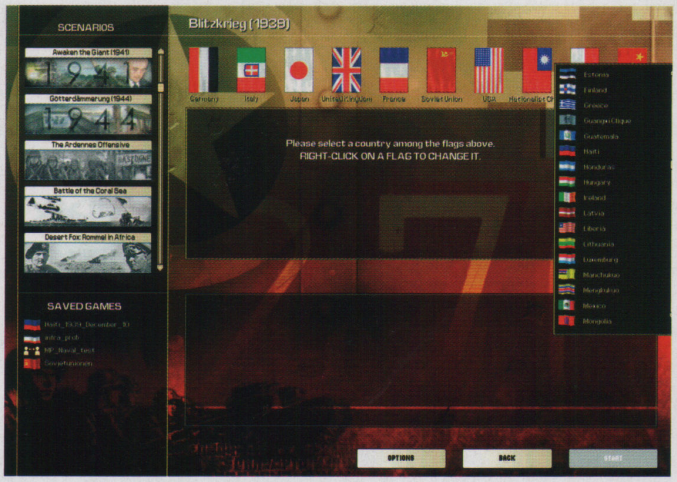
Многих игроков в Hearts of Iron раздражают разгуливающие под флагами кайзеровской Германии нацистские дивизии. Запрет на нацистскую символику в Европе вызван соображениями политкорректности. Однако в России все очень хорошо знают, что «фашисты без свастики — ненастоящие». Делаем просто. Берем русский релиз игры «День Победы» и в директории GFX\map из папок shields и flags копируем соответствующие щиток и флаг, перенося их на то же самое место в папке с HoI II.



Одного взгляда на экран достаточно, чтобы понять — у британцев кризис. Морская блокада делает свое дело.



Историческое вторжение в Нормандию. Посмотрите на количество дивизий, а потом сравните это число с виденным во многочисленных киношных и игровых «высадках».



Появилась возможность выбирать отдельные военные кампании, если нет сил и желания тащить свое государство со второй половины 30-х.



Правительство Чан Кай Ши не справляется с натиском японцев, а Мао сотоварищи полностью безнадежны!



Интерфейс позволяет следить за битвой на расстоянии. Когда сражение идет у берегов Австралии, игрок шарит по Китайскому морю.

менно можно разрабатывать лишь 5 технологий, занимаются этим конкретные конструкторские бюро и отдельные ученые — «Круп», «Сименс», «Фарбениндустри», «Порше», «Гудериан» и т.д. в Германии; «Харьковский Тракторный», КБ Яковлева, ЦАГИ, Тухачевский и Шапошников — в СССР; свои разработчики у каждой из стран. У каждого из разработчиков свой уровень и своя область компетенции, в которой они будут работать особенно эффективно. Поручать корпорации Ford Motors разрабатывать ядерное оружие — бессмысленно, пусть этим занимается господин Оппенгеймер. Хотя идея разделения по группам разработчиков не доведена до логического конца. На самом деле, с выбором определенного КБ альтернативные возможности должны исчезать, чтобы не складывалось абсурдной ситуации, когда «Хейнкель» разрабатывает «Юнкерсы», и наоборот.

Все эти технические, экономические и дипломатические условия в HoI II не есть нечто второстепенное. Перед нами стратегия, а не wargame. Столкновение армий, флотов и воздушных армад — не столько самоцель, сколько «продолжение политики другими средствами». Для страны, которая хорошо подготовилась к войне, накопила необходимые материальные ресурсы, создала опережающие технологии на решающих участках, применение армии в бою проблемы не составит. И даже проигранные крупные сражения станут лишь неприятным эпизодом на пути к победе. Сражения, кстати, ведут в HoI II военачальники, подбор и расстановка которых составляют еще одну важнейшую стратегическую

НАБЛЮДЕНИЕ II

По версии разработчиков игры, в СССР очень туго обстоит дело с военной теорией. Ее способны разрабатывать лишь маршалы Тухачевский и Шапошников. Лишь с 1941-ого присоединяется еще и маршал Василевский. Поэтому, если, играя за СССР, вы хотите обладать передовой военной теорией раньше немцев, ни в коем случае не упустите Тухачевского. В 1937-ом он, понятное дело, должен «убыть». Для того, чтобы это предотвратить, давайте Тухачевскому все новые задания, не пытаясь заменить его какими-то другими разработчиками.

ХОЛМОГОРОВ ЕГОР СТАНИСЛАВОВИЧ



Родился в 1975 году в Москве. Историк, политолог, публицист. Эксперт Ассоциации ветеранов группы «Альфа» и постоянный автор газеты «Спецназ России». Политический обозреватель радиостанций «Маяк» и «Маяк-24». Опубликовал около 200 работ, посвященных российской внутренней и внешней политике, национальной идеологии, проблемам противостояния терроризму и военного строительства. Любимые игры: Panzer General, Civilization II, Europa Universalis II и Rome: Total War.



Представьте себе, у Швеции тоже может быть агрессивная внешняя политика.



Германия по графику (1 сентября 1939 год) начинает вторжение в Польшу.



Японцы — одна из самых загадочных наций. Победить (выполнить исторические задачи) нечеловечески сложно.



Роммель завяз в Африке. Что вам стоит подкинуть ему пяток танковых дивизий?

задачу. «Кадры, — как нас учит тов. Сталин, — решают все». Необходимо не просто выделить из числа прочих молодых генералов Жукова, Василевского, Рокоссовского, но и применять их так, чтобы они набрали максимум опыта, чтобы можно было без существенной потери этого опыта повышать их в звании. Кстати, крупные военачальники теперь должны руководить не непосредственно войсками, а «штаб-квартирами», осуществляющими общую координацию войск и усиливающими их. Соответственно, теперь бессмысленно создавать ударные танковые кулаки во главе с Жуковым или Манштейном и бросать их прямо в бой. Несколько небольших армий во главе с генералами второго и третьего ряда, зато под руководством военного гения, окажутся куда эффективней.

НАБЛЮДЕНИЕ III

Одной из причин военных неудач Германии на Западном театре военных действий состояла в том, что Гитлер слишком поздно принял предложения адмирала Денница по разворачиванию масштабного строительства подводных лодок. Не повторите эту ошибку. К началу войны Германия должна обладать мощным и современным подводным флотом, который блокирует коммуникации Великобритании. Сделайте так, и скоро поймете, что англичанам просто некогда будет вести против Германии активные боевые действия.

Для умелого игрока в HoI II реально все — и высадка союзных войск Вермахта и Аргентины под Нью-Йорком, и мытье красноармейских сапог в Индийском океане, и создание Японской «сферы сопроцветания», включающей Калифорнию и Новую Зеландию. И даже размеры США, при некотором желании, можно довести до 150 штатов. Но куда интереснее исторических фантазий почувствовать, хотя бы частично, на своей шкуре реальное бремя решений, пытаться за короткий срок подготовить страну к войне, наблюдать за тем, как разваливается фронт под ударами танковых клиньев врага, почувствовать, каково воевать, лишившись части промышленности. Если играть в HOI II так, то, может быть, потом не захочется верить версиям бравых псевдоисториков. Грань между тем, что могли и чего не могли себе позволить Сталин, Черчилль, Рузвельт и Гитлер станет видна намного лучше. ■

Для умелого игрока в HoI II реально все — и высадка союзных войск Вермахта и Аргентины под Нью-Йорком, и мытье красноармейских сапог в Индийском океане.

XS ВЕРДИКТ

Обязательная вещь в коллекции каждого образованного человека.

ОЦЕНКА: ★★★★½



XS ВЫБОР РЕДАКЦИИ

The Punisher / Каратель

Любимая игра Либермана

The Punisher как игра безвозвратно опоздал. И дело даже не в том, что одноименный фильм успел не только пройти в кинотеатрах, но и выйти на DVD. А в том, что уникальный для комиксов Marvel герой Фрэнк Касл в играх давно уже успел превратиться в клише.

Александр Лашин

PC
PlayStation 2
Xbox

Жанр: Action
Издатель: THQ
Издатель в России (PC): Руссобит-М/Game Factory Interactive
Издатель в России (PS2): Vellod Impex
Разработчик: Volition
Официальный сайт: http://thq.com/punisher/

Фрэнк Касл — это вам не Супермен и не Человек-паук. Он не носит цветастые обтягивающие рейтузы, не прыгает по небоскребам и не пьет парное молоко. Он ходит в черном кожаном плаще и майке с нарисованным на ней черепом. Он мрачен, угрюм и зол на весь мир. Повод для этого более чем весомый — мафиози убили всю его семью, но сам Фрэнк чудом остался жив. И теперь он всех замочит.

У такого героя может быть абсолютно любое имя. Например, Макс.

Max Payne стал классической игрой про хорошего, но злого парня, который мстит злодеям за убитую семью. И именно с Max Payne будут в первую очередь сравнивать «Карателя», даже не принимая во внимание, что образ Макса во многом как раз с «Карателя» и списан. Но отделаться от клейма «клон Max Payne» у The Punisher вряд ли получится.

МОЕ КИНО

Несмотря на то, что прямо из меню The Punisher можно посмотреть трейлер одноименного фильма с Томасом Джейном в главной роли, игра сделана не по нему. И даже не по фильму 1989 года с Дольфом Лундгреном. А именно по комиксам. По ходу сюжета вам встретятся такие персонажи, о существовании которых абсолютно невозможно догадаться при просмотре обоих кинокартин. То, что в основу игры положены комиксы — однозначно выигрышный ход разработчиков. Хотя бы потому, что это позволяет им надеяться на сиквел.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE



Скорее всего, она произносит избитую фразу: «Но я ведь хочу тебе помочь!»



Главного героя легко можно спутать с уголовником.



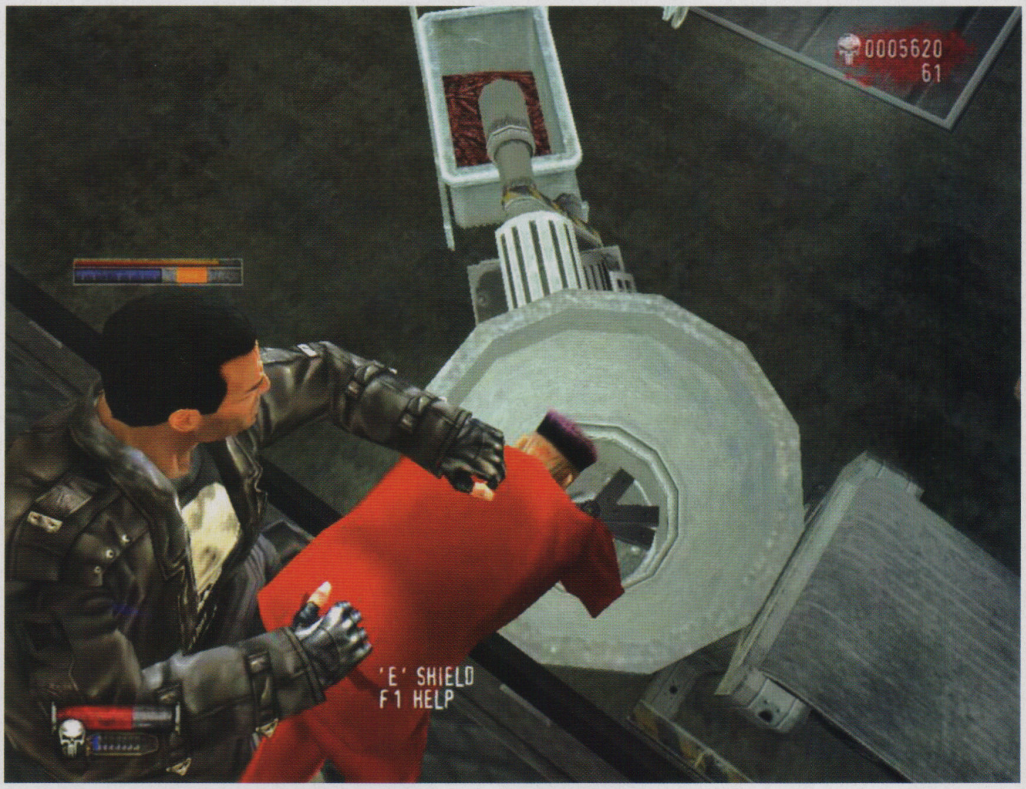
Каратель выбрал себе во враги самых отъявленных негодяев.







Все зверства проходят в режиме плохой видимости. Sony за вас беспокоится.



Каратель совсем озверел. Даже любой самый заправский ублюдок не заслуживает такого жестокого приговора. С другой стороны, Каратель играет по их правилам.

Он ходит в черном кожаном плаще и майке с нарисованным на ней черепом. Он мрачен, угрюм и зол на весь мир. Повод для этого более чем весомый — мафиози убили всю его семью. И теперь он всех замочит.

В ТАБЛО

Главная фича игры — жестокость, которая здесь совсем уж over the top. Некоторые пытаются сравнить игру с Postal 2, но сравнение это заведомо неверное. Главный герой Postal — отмороженный «падонак», и жестокость там — смешная или как минимум забавная. В «Карателе» ничего забавного нет вообще. Лишенный смысла существования, Фрэнк почти равнодушно отвешивает недетских люлей почти всем, кто попадается на его пути — а это, по большей части, редкостные ублюдки. И вряд ли кто-то найдет хоть толику веселья в сцене, когда Фрэнк раскладывает очередного убийцу зубами на бордюр и наступает ему ногой на затылок (см. к/ф «Американская История X»). Или кладет его голову на сверлильный станок и начинает медленно приближать дрель к глазам подопытного. Все абсолютно серьезно. Достоинство это или недостаток — сказать сложно.

КОРНИ

К этому моменту многие наверняка решили, что The Punisher — всего лишь очередная бездарная поделка, пытающаяся выехать за счет запредельной жестокости. Это, мягко говоря, не совсем так. «Каратель» — крепкий консольный шутер от третьего лица, качественно и не бездарно сделанный. С увесистым и драйвовым геймплеем, грамотным дизайном уровней и всеми атрибутами

ДОБРЫЙ ФРЭНКИ

Несмотря на всю жестокость The Punisher, ее разработчики явно не поощряют совсем уж запредельные зверства. Например, если вы «раскололи» злодея, но, узнав все, что требовалось, замочили его мощным ударом в табло — призовых очков заработаете намного меньше, чем если бы отпустили разговорчивого гопника на все четыре стороны. А на эти очки покупаются апгрейды вроде бронежилета, увеличенного боезапаса и здоровья. Соответственно, мочить всех подряд просто невыгодно.



Недвусмысленная надпись Russian говорит о том, что на полу корежится наш соотечественник.

достойного приставочного экшна. PC-игроки наверняка окажутся недовольны некоторым, скажем так, геймплейным минимализмом (кое-кто скажет «тупостью», но мы их проигнорируем), равно как и неудобным управлением с клавиатуры и мыши. Таки да, управление не идеальное, но приноровившись, играть вполне можно. Хотя Dual Shock, конечно, идеальный вариант.

HUMAN SHIELD

С Дуалшоком неспешные прогулки по уровням превращаются в настоящий отдых — игра не терроризирует пользователя нечеловеческими уровнями сложности, зато предлагает массу классических консольных радостей. Например, открывать успешным прохождением концепт-арт игры, «флэшбеки» и прочие приятные безделушки. Есть и пара дополнительных режимов игры, таких как прохождение уровня на время и выбивание полезных сведений из врагов — тоже на время. Собственно говоря, именно последнее и отличает The Punisher от Max Payne, а заодно и дает почву для безудержного насилия и жестокости. Врагов в «Карателе» можно не только убивать, пользуясь арсеналом невероятного размера. Их еще можно пытать. А некоторых — даже нужно. Взяв вражину за глотку, Фрэнк прикрывается гопнической тушкой от гопнических же пуль. Но для гнилых мафиози есть и лучшее применение — они могут говорить. Правда, чтобы они начали говорить, их нужно напугать. Стандартных методов у Фрэнка четыре — бить кулаком по лицу, бить лицом об пол, душить и тыкать в физиономию стволом. При должном умении криминальные элементы заговорят. Если же умение не соответствует должному — пациент погибнет при допросе. К сожалению, большинство пациентов не скажет ничего полезного, даже если Фрэнк сделает все по уму — они просто ничего не знают. Те же, кто знают что-то, изначально отмечены значком в виде черепа над головами. Так что сразу видно, кого лучше будет немного попытать.

НОВЫЙ СТАРЫЙ ГЕРОЙ

Но все четыре стандартных метода развязывать языки — банальны. Влажный сон печально известного сенатора Либермана (большого, кстати, поклонника Винса Дези) — специальные локации для допросов. Окна, бордюры, балконы, сверлильные станки, стойки с ножами и даже печки. И именно здесь The Punisher по полной программе демонстрирует, за что ее назвали самой жестокой игрой за всю историю. К сожалению, многие игроки не увидят за жестокостью вполне приличного геймплея. PC-игроки вряд ли примут консольное происхождение «Карателя». А большинство и вовсе заклеймит игру позорным словом «клон». А на самом деле The Punisher просто опоздал. И это самый сильный его недостаток. ■

ПОЧЕМУ THE PUNISHER СТОИТ ТОГО, ЧТОБЫ КАК МИНИМУМ ЕЕ КУПИТЬ:

- **Потому что вы не можете пропустить самую жестокую игру ever.**
- **Потому что вам наверняка интересно послушать озвучку в исполнении бывших заключенных, а ныне — шансонье.**
- **Потому что The Punisher — первый мейджор-тайтл для PS2, полностью озвученный для России.**
- **Потому что у Фрэнка Касла есть стильный чОрный плащ и много убойных пушек.**
- **Потому что в ситуации, когда The Punisher — как бы «клон Макса Пейна, который сам клонирован с «Карателя», увидеть обе игры и сравнить — просто необходимо.**



Парнишку хоть пожалей, изувер!

XS ВЕРДИКТ

Невероятно жестокая игра, которая сильна не только жестокостью.

ОЦЕНКА: ★★★★☆



с нами интересно!

Мультимедиа

более 3000 программ

Кино

более 20000 фильмов на VHS, DVD

Музыка

более 100000 альбомов

СОЮЗ

www.soyuz.ru

Адреса магазинов, новые поступления и весь ассортимет на www.soyuz.ru



Карибский кризис

Записки мертвого человека



Кому-то сейчас достанется! Редкие моменты, когда авиация доступна. Условия ядерной зимы не всегда способствуют летной погоде.

Я уже давно свыкся с мыслью, что все окружающее — иллюзорно и тленно. Все исчезнет в секундной вспышке ядерного взрыва. Но мы не умрем. Мы будем жить. Вопреки существующему мнению, что третья (или четвертая?) мировая война станет молниеносной и последней в истории, компания G5 Software выпускает игру о человечестве, отнюдь не прозябающем после ядерного конфликта.

PC

Жанр: RTS
Издатель: 1C
Разработчик: G5 Software
Официальный сайт: http://games.1c.ru/cmc/

Виктор Перестукин

Конфликт с задействованием ядерного арсенала действительно был скоротечным и беспощадным. Карибский кризис расшатал установившийся мировой баланс и непримиримые противники, СССР и США, обрушились друг на друга со всей доступной

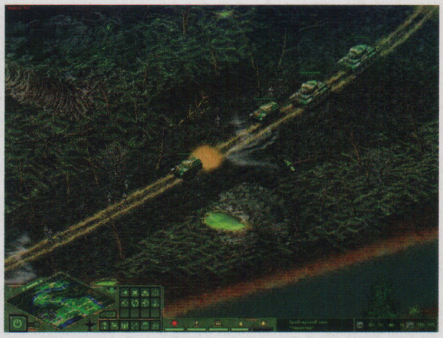
СМОТРИТЕ ТАКЖЕ БЛИЦКРИГ



Вертолет выслеживает и безжалостно уничтожает одинокие группы противника.



На зараженных территориях воюет исключительно спецтехника.



«Зеленым» и прочим радикальным экологам этот скриншот лучше не показывать.



Люди воюют за безжизненную пустыню. Воюют по привычке, по инерции. Воюют, хотя знают, что обречены.



Только так можно воевать в городе. Каждый подозрительный дом должен быть разрушен до основания!



«Карибский кризис» значительно увеличил парк военной техники по сравнению с другими играми, сделанными на движке «Блицкрига».

«Кризис» отличается от множества блицкриго-образных собратьев в лучшую сторону. Война ведется практически в современных условиях, а, как известно, танк в этих самых услових редко держится дольше минуты.

СТРАТИГЕМЫ НА ПАЛЬЦАХ

Основной экран действия — стратегический. Направления ударов, получение подкреплений, даже количество миссий — все рассчитывается именно здесь. Тактика

мощью. Как и предсказывали ученые, ядерная война разрушила экосистему, внесла поправки в географию, стерла с лица многие народы и государства. Битва исполинов за мировое господство не принесла успеха ни одной из сторон и вконец похоронила иллюзии о мирном сосуществовании. Но даже после ядерной войны человечество не остановилось на пути взаимного уничтожения. Радиактивные язвы на теле земли, кислотные дожди, ядерная зима не обуздают человеческую природу. Война разгорится с новой силой. На этот раз до победного!

ПОСЛЕДСТВИЯ ЯДЕРНОЙ ВОЙНЫ

Безусловно, следует ожидать катастрофических изменений в социальных, экономических и политических сферах. После ядерной войны торговля, транспорт, экономика, сельское хозяйство пострадают во всем мире. Фактически нет оснований полагать, что политическое и социальное положение в любой стране останется неизменным. Многие из существующих в настоящее время стран, по-видимому, просто исчезнут. Другие в результате голода или массовой миграции могут лишиться практически всего населения. Среди эффектов, вызываемых ядерными взрывами, упоминаются возможность возникновения крупных городских и лесных пожаров, а также воздействие электромагнитного импульса, подобного разряду молнии, действующего на линии электропередач, мобильную связь и электронно-вычислительную технику.



Вот так воюют ударные группировки. Несмотря на упущенные советские дивизии и опасность прорыва фронта, армия франко-германцев продолжает вести боевые действия в тылу противника.

ческий режим, который возникает при столкновении с вражеским отрядом, отдельная и самостоятельная вселенная, живущая по своим законам и правилам. Для мультиплеера эти миссии слабоваты — руку не набьешь, а времени занимают прилично. Значит, будем избегать. Ведь важнее всего для нас победа, согласны? Перво-наперво, обратите внимание на кнопку «автоотыгрыша». В наступательных операциях работает безотказно. Нарастив преимущество, создав ударную группировку (старайтесь сделать хотя бы одну, но ультрамощную), можно не опасаться вылазок противника. Даже небольшие территориальные потери не должны вас смущать. Главное — уничтожить живую силу врага. Для выполнения этой задачи, как я уже написал, вам достаточно иметь одну(!) хорошо оснащенную армию. На первых порах в ее состав входят 3-4 тяжелых танка (советские ИС-3 — короли в этом вопросе), 2 САУ, 6 средних танков и остального по мелочи.

СВЕРХУБИЙСТВО

Как я уже писал, генерал Автоотыгрыш редко подводит. Его умения и знание атакующей тактики иногда изумляют. В большинстве случаев он выигрывает сражение, не потеряв ни одной единицы техники. Предвижу вопрос, зачем же все самое интересное отдавать на откуп ассистенту? Чтобы победить, конечно. Ваш компьютерный помощник не всесилен и у него очень узкий круг обязанностей. Его задача — сохранить вашу армию для решающего сражения. Отвлекаясь самостоятельно на каждое столкновение, вы рискуете завязнуть на несколько часов, потеряв при этом всякий интерес к игре (рядовые сражения до ужаса однообразны). Все битвы, вплоть до захвата ключевых объектов, есть подготовка к одному решительному, отлично срежиссированному штурму. Именно в нем, собственно, заключена вся суть любой главы. Возложив всю черную работу на помощника, вы спокойно занимаетесь планированием Победы. Давите врага, щелкаете на «автобой», аккуратно копите подкрепления. Поочередно отбираете у супостатов топливо, ремонтный завод, склады боеприпасов, отрезая его от довольствия и обеспечения. На сладкое вы получаете финальное сражение (оно отображено характерной иконкой на карте) с таким количеством войск на вашей стороне, которое вам удалось скопить. А генерал Автоотыгрыш даже при желании не сможет вам здесь помочь.

УДИВИТЬ — ЗНАЧИТ ПОБЕДИТЬ

На местности, в тактическом режиме, ведется знакомая окопная война. Игры, основанные на движке «Блицкрига», отличаются характерными способами ведения войны — осторожным, скрытным и партизанским. Заводские мощности отсутствуют, никакого поточного производства танковых армад не предусмотрено. Смиренно довольствуемся тем, что выдают на каждый конкретный бой. «Кризис» отличается от множества блицкригообразных собратьев в лучшую сторону, количество юнитов на миссии можно регулировать — сколько пригонишь на задание, столькими и воюй. И все равно, железной уверенности в победе никогда не бывает. Война ведется практически в современных условиях, а, как известно, танк в этих самых условиях редко держится дольше минуты. Каждый поганец с РПГ представляет серьезную угрозу для внешне неуязвимой машины. Приходится воевать несколько непривычно — трусливо, исподтишка, засадным и окопным методом. Одно хорошо: реализм бьет через край! Если до этого война представлялась вам исключительно по гротескному Red Alert — вам лучше и дальше оставаться в неведении. Столкновение даже с таким призрачным представлением реальности, как в «Кризисе», может нанести серьезную психологическую рану. Война, в первую очередь — нервы, а потом уже все остальное. ■

НОВАЯ ГЕОПОЛИТИКА

Силы, претендующие на мировое господство в этом безумном мире, представлены следующими государствами:

СССР. Уже без Москвы и ряда других крупных городов и центров. Благодаря обширной территории сохранил 60% населения. Ведет бои сразу в двух направлениях: Дальний Восток и Западная Европа.

АНГЛО-АМЕРИКАНСКИЙ СОЮЗ. Англия почти полностью уничтожена. Ее территория используется как плацдарм для наступления на Европу американских войск. США также нанесен гигантский ущерб, и они пытаются исправить ситуацию путем захвата незараженных земель Европы и России.

ФРАНКО-ГЕРМАНСКИЙ СОЮЗ. Несколько противоестественное образование, если учитывать, что со Второй мировой прошло всего 17 лет. Новое время диктует новые условия выживания. Предрассудки отброшены, и объединенная континентальная Европа начинает бои за выживание.

КИТАЙ. Наименее пострадавшая территория. Китай тогда не представлял той мощной державы, каким мы его привыкли видеть сегодня. Устаревшее вооружение, зачаточная промышленность, отсталость экономики — все это компенсируется многомиллионным трудолюбивым и исполнительным народом.

XS ВЕРДИКТ

Внесем ясность — здесь не играют, здесь воюют.

ОЦЕНКА: ★★★★☆

1–3 апреля 2005 года

Россия, Москва, ст. м. «ВДНХ», проспект Мира, 150, гостиница «Космос»

ПЛАТИНОВЫЙ СПОНСОР

intel®

КРИ

КРИ-2005 КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

1-3 апреля 2005 года в Москве состоится третья международная Конференция Разработчиков компьютерных Игр (**КРИ 2005**).

КРИ - это уникальная возможность для участников игровой индустрии познакомиться с новейшими технологиями и проектами, перенять опыт успешных команд, пообщаться с коллегами и найти партнеров по бизнесу из числа ведущих российских и зарубежных издателей, регулярно посещающих КРИ. Ежегодно КРИ собирает более тысячи профессионалов со всей России, а также стран ближнего и дальнего зарубежья.

КРИ - это эпицентр игровой индустрии в России.

Платиновым спонсором конференции является корпорация Intel - крупнейший в мире производитель микропроцессоров, а также один из ведущих производителей оборудования для компьютеров, компьютерных сетей и средств связи. Дополнительную информацию об Intel можно получить на сервере корпорации в World Wide Web по адресу www.intel.com/pressroom, а также на русскоязычном Web-сервере компании Intel (www.intel.ru).

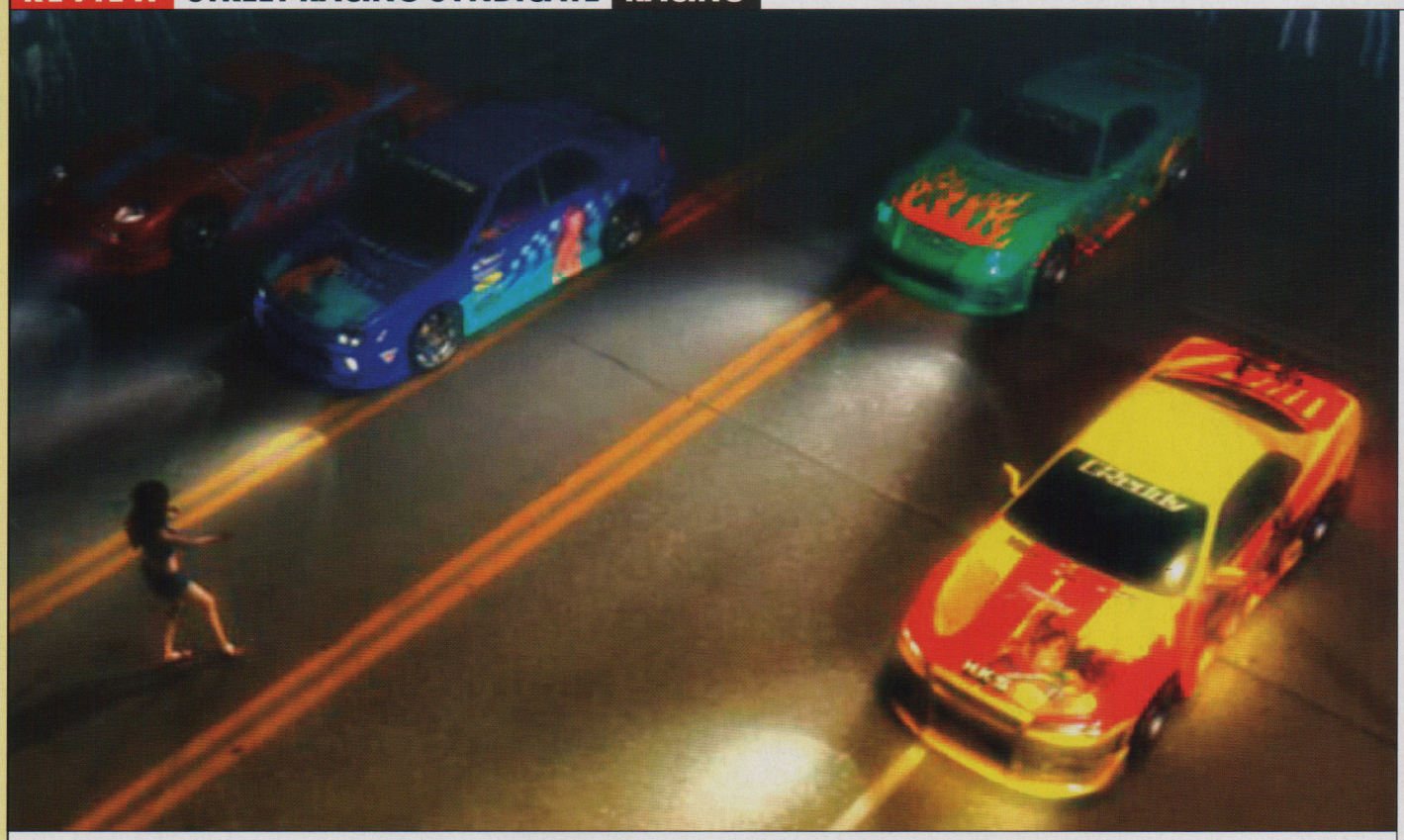
Более подробную информацию о КРИ Вы можете узнать на сайте конференции: www.kriconf.ru

1С® ФИРМА "1С"

akella

NIVAL INTERACTIVE

GAMES www.kdvgames.com



Street Racing Syndicate

Дети подземелья

Давеча шел я с сыном из детского сада. А он меня и спрашивает: «Папа, а дома у нас сейчас Need for Speed есть? Покажешь немножко?» Ответил, что на данный момент нет, но вообще есть другая, очень похожая игра. «Need for Speed 3, что ли?» — почти угадал малец. Устами, как говорится, младенца.

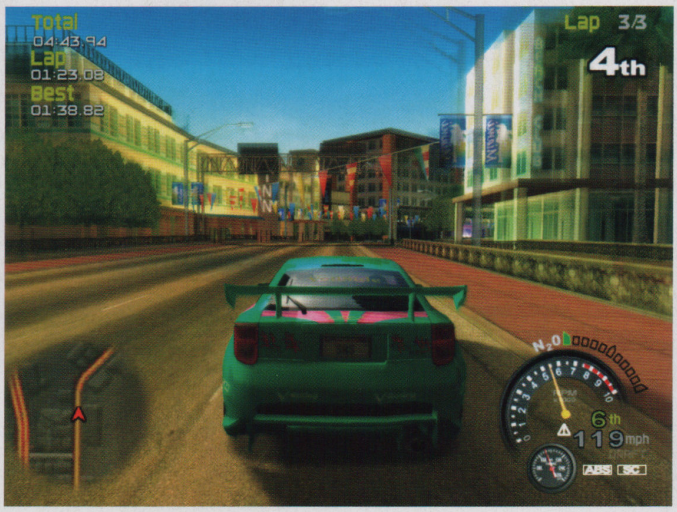
Андрей Дронин

На самом деле я имел в виду Street Racing Syndicate. Которая действительно очень похожа на Need for Speed: Underground 2. Но при этом демонстрирует своеобразный подход к делу. Фактически, это такой восточный взгляд на западную игру. Когда она рассматривается как законченный продукт, а не делается по принципу «ну мы сейчас что-нибудь насобираем» в соответствии с пожеланиями отдела маркетинга. Здесь мы имеем дело с концентрированным искусством. Это красиво, четко нарисованный иероглиф. Простой, понятный и приятный глазу.

PC
PlayStation 2
Xbox

Жанр: Racing
Издатель: Namco
Издатель в России: Game Factory Interactive
Разработчик: Eutechnyx

SRS успешно избавилась от ряда ошибок Need for Speed, плюс развил некоторые идеи. Тачки в игре бьются, мнутся и их надо ремонтировать. Поломки не сказываются на том, как машина ездит, но смотреть на покоцанную «Субару» неприятно.



SRS можно использовать в качестве инструмента для проверки наличия у играющего вкуса. Это ж надо было так размалевать машину...

КАЛЛИГРАФИЯ

Взята правильная модная концепция — стритрейсинг. Концепция обработана по принципу Микеланджело — отрезано все ненужное или лишнее. Есть лицензированные машины во вменяемом количестве, и есть четкое понимание, сколько должно быть к ним всяких примочек и деталей,

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2



Кульбиты и полеты здесь не столь часты и особо не смакуются.



Ни за что не поверю, что такой типа анимешный винил популярен в реальной жизни.



У стритрейсеров и «скорая помощь» должна выглядеть соответствующе.



Дух и стиль тусовки передан адекватно и в чем-то даже очень неплохо. Если бы еще не эти кошмарные модели и жуткая анимация... Стритрейсеры-зомби, право слово.



Контактная борьба — залог победы.



Есть в этой картинке какой-то пугающий диссонанс, не находите?

чтоб никто не заскучал. Людям ведь не нужно два миллиарда запчастей, фар, спойлеров или винила. Есть несколько реально существующих производителей всего этого добра. Каждый из них специализируется на чем-то конкретном, и игрок может это конкретное установить в болид. Причем установить не просто так, а предварительно получив подробную информацию о вносимых деталью изменениях в характеристики автомобиля. Это вызывает желаемые ощущения от игры. Она сопоставима с реальностью, пропитана атмосферой стритрейсинга, когда люди увлеченные тратят деньги на вполне определенные вещи.

Главное, Street Racing Syndicate успешно избавилась от ряда ошибок Need for Speed: Underground, плюс развил некоторые идеи. Вплоть до того, что тачки в игре бьются, мнутся и их надо ремонтировать. Не то чтобы это необходимо позарез — поломки не сказываются на том, как машина ездит, но смотреть на покоцанную «Субару» неприятно. Как разработчики умасливали нужных людей от автомобильных концернов, обычно не бьющихся в экстазе при виде изрядно помятого агрегата за пол-лимона, — остается загадкой. Или вот красивые маневры, за которые нам начисляются дополнительные очки, тут же трансформирующиеся в закись азота. Маневр действительно должен быть выполнен без погрешностей. А не как в некоторых иных играх, где всем по барабану, влетел ты в процессе выполнения трюка в стену или нет. Таким образом, от разученных приемов типа «поворот отскоком от стенки» имеет смысл отказаться.

Нельзя не отметить, что для игры, явно не принадлежащей к классу AAA, звуки двигателей, переключения передач, скрипящих

ЖИВЫЕ МЕРТВЕЦЫ

Street Racing Syndicate — игра тяжелой судьбы. Начнем с того, что изначально она создавалась под крылом 3DO. Там ее и постигла клиническая смерть — компания была признана банкротом и начала распродавать все, что только у нее есть за душой. Начиная с бренда Heroes of Might & Magic и заканчивая, вероятно, дыроколами из головного офиса. В том числе с молотка ушел и Street Racing Syndicate, покупателем которого неожиданно выступила Namco. Причем японцы отстегнули за находящийся в разработке проект не меньше, чем Ubisoft за торговые марки Might & Magic и Heroes of Might & Magic вместе взятые.

Правильная и модная концепция стритрейсинга обработана по принципу Микеланджело — отрезано все лишнее.











Что ты готов отдать за такую тачку, чувак?

шин на удивление качественны. А с музыкой такая история. На мой взгляд, саундтрек в том же Need for Speed: Underground 2, за исключением эксклюзивной песни Snoop Dog и The Doors, находится в полном пролете. Безвкусная однообразная гитарная типа альтернатива. Street Racing Syndicate обошлась без подобной нервотрепки. Нет мегалицензированных композиций — музыка более фоновая, не напрягает и не раздражает, и результат много лучше.

Что касается графической стороны дела, то SRS — что неудивительно — проигрывает NFSU 2 по степени детализации и, если так можно выразиться, гламурности, насыщенности картинки. Ну, а девушки в роликах на движке — вообще совершеннейшие буратины. Но несмотря на очевидные, в силу мультиплатформенности, недостатки картинки, общий уровень Street Racing Syndicate выдерживает.

С упомянутыми девушками-буратинами связан еще один момент. Они присутсвуют и в «живом» варианте. По ходу игры вы должны познакомиться с определенным количеством этих существ. Которые, если вы выполните выданные ими задания, согласятся, скажем так, кататься вместе с вами. Завершили миссию — отправляетесь, что характерно, в гараж. Где можно выбрать и посмотреть видеоролик с танцующей, простите, шалавой. Зачем наворотили такое — остается лишь недоумевать. Дело даже не в задумке, а банально в реализации. Малопривлекательные девицы с безразличными стеклянными глазами нелепо кривляются под идиотскую музыку, пытаясь вызвать вожделение. Эффект душераздирающий.

Завершили миссию — отправляетесь, что характерно, в гараж. Где можно выбрать и посмотреть видеоролик с танцующей, простите, шалавой. Малопривлекательные девицы нелепо кривляются под идиотскую музыку.

БЫТЬ ПРОЩЕ

В остальном, как уже было замечено, Street Racing Syndicate мало отличается от своего прототипа. Как с точки зрения дизайна трасс, так и игровой механики. Да, всего меньше. И трасс, и режимов гонок, и машин, и апгрейдов. Но я предлагаю смотреть на это с той точки зрения, что все хорошо в меру. И вот с чувством меры-то здесь все в порядке. Выигрывать гонки можно, по большому счету, на любой машине. Главное, чтобы она приблизительно соответствовала по классу соперникам и была адекватно «прокачана». Никакого особого водительского мастерства и руля за $200 не требуется. Можно играть на хорошей клавиатуре и получать от этого удовольствие. Никакого хардкора.

Одно из интересных расхождений с аналогами — можно остаться без гроша в кармане. Здесь мы часто ставим на кон заметные суммы и можем их легко проиграть — особенно по первости. Когда, скажем, не знаешь, насколько крутая тачка у оппонента, предложившего поединок. Давишь газ, а он уже в ста метрах от тебя. И его никак не догнать. Сам виноват. Едешь на легальные гонки и монотонно зарабатываешь. Потом в гараж — и обратно, на матч-реванш. Такие элементы добавляют драйва.

Street Racing Syndicate не может удивить чем-то особенным. Но стоит сделать скидку на то, что это не проект мегамейджора, вроде Electronic Arts. И понять, что как альтернатива тому же Need for Speed: Underground 2 — она вполне достойна. Упрощенная, без кучи излишеств, но более концентрированная. Street Racing Syndicate не скучна, это не конвейерный проект. Она атмосфернее за счет большей близости к реальности вещей. Она может зацепить и тех, кто глубоко в теме, и тех, кто вне ее. Потому что демонстрирует все наглядно. Мол, гляди, это работает именно так. А теперь садись за руль и попробуй сам. ■

ПОЙМАЙ МЕНЯ, ЕСЛИ СМОЖЕШЬ

Еще один заслуживающий отдельного упоминания момент — такая, можно сказать, мини-игра «свали от копов». Когда катаешься по городу с целью пополнить запас «нитро» (никаких других причин праздной езды по улицам не обнаружено), есть шанс попасть на преследование блюстителей порядка на дорогах за превышение скорости. Близость патрульных машин демонстрируется на мини-карте и в верхнем правом углу специальной шкалой. Перемещающаяся по этой шкале в двух направлениях (пойман/оторвался) стрелка наглядно показывает, сколько осталось до момента поимки/побега. Идея знакома многим по, например, NFS Hot Pursuit. Не сказать, чтобы есть какой-то большой смысл в этой беготне — штраф снимают мизерный. Однако тут мы опять сталкиваемся с правильной подачей. Если ты реальный пацан на крутой тачке, то не бросить вызов проезжающему мимо менту — потерять лицо.

XS ВЕРДИКТ

Своего рода восточный взгляд на европейскую игру. Да, недостатков полно, но на них почему-то хочется закрыть глаза.

ОЦЕНКА: ★★★½☆

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

КАРИБСКИЙ КРИЗИС



Купи мобильный Карибский Кризис
и найди в нем секретный код! Введи этот код в компьютерной игре Карибский Кризис – и получи секретное супероружие!

Подробности на сайте **www.g5mobile.ru**

- Альтернативная история: последствия ядерной катастрофы, разразившейся в результате военного решения Карибского Кризиса 1962 года.
- Оперативный пошаговый режим (TBS) и тактика реального времени (RTS) в одной игре.
- 40 сценарных миссий и неограниченное количество случайно-генерируемых миссий в четырех военных кампаниях на стороне СССР, Франко-германского союза, Китая, союза США и Великобритании.
- Достоверно воспроизведенная техника 60-х годов: танк Т-55, истребитель "Фантом", самолеты МИГ-19 и Су-7, "Объект 279" и другие.
- Новые типы боевых единиц: вертолеты, ракетные войска, разведывательно-диверсионные группы и войска химической защиты.
- Возможность захвата вражеской техники во время боя.
- Зоны заражения, влияющие на исправность техники и боеготовность личного состава.









1С® ФИРМА "1С"

G5 SOFTWARE

NIVAL® INTERACTIVE

© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2004 G5 Software. Данная игра разработана компанией G5 Software. Все права защищены.
© 2004 Nival Interactive. Данный продукт содержит программные технологии компании Nival Interactive. Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены.

В случае с Playboy: The Mansion налицо недостаточная работа над анализом интересов целевой аудитории. Взрослым игрокам вряд ли нужна упрощенная до невозможности The Sims с полигональными сиськами. А дети все теми же полигональными сиськами останутся явно недовольны.

Александр Лашин



Playboy: The Mansion

Your bunny wrote

PC
PlayStation 2
Xbox

Жанр: Strategy
Издатель: Arush Entertainment/Groove Games
Издатель в России (PC): Бука
Разработчик: Cyberlore Studios
Официальный сайт: http://www.arushgames.com/games/playboy/

Минимальные требования: Pentium III 800 MHz, 256 Mb RAM, 32 Mb VRAM
Рекомендуемые требования: Pentium III 1 GHz, 512 Mb RAM, 32 Mb VRAM

Вторая главная проблема Playboy: The Mansion — в ней катастрофически мало собственно «Плейбоя» и много The Sims. В роли молодого и сексапильного Хью Хефнера игрок должен в течение двенадцати миссий привести империю мужских развлечений к общемировой популярности.

СПЕЦИАЛИСТЫ

Процесс завоевания аудитории мало того что легок, так еще и однообразен. Журнал состоит из компонентов — обложка, иллюстрации, разворот, статья, интервью и колонка какой-нибудь знаменитости. Половину из этого можно сделать своими силами — журналист пишет статью, фотограф готовит иллюстрации и разворот, для которого надо предварительно нанять специальную девушку-playmate. Для всего остального нужны знаменитости, которые охотно посещают устраиваемые Хефнером вечеринки, но сотрудничать категорически отказываются.

ДРУЗЬЯ И ПОДРУГИ

Знаменитостей необходимо уламывать, и тут начинается самый настоящий The Sims. Отношения со звездами игрушечного мира могут развиваться по трем направлениям — дружеские, деловые и романтические. Беседы протекают вяло и банально — можно шутки пошутить, сплясать вместе, за тыльные места пощупать, ситуацию на рынке ценных бумаг обсудить. А если отношения будут развиваться благополучно — пригласить в круг близких друзей, либо заключить контракт, либо банально трахнуть на кушетке неподалеку. Или же вместо коитуса сперва предложить даме стать хефнеровской герлфренд. Да, романтические отношения возможны только с женщинами. Педерастов в Playboy не приемлют.

БОНУСЫ

В награду за выполнение различных заданий, из которых состоят миссии, игроку начисляются очки. Получив в свое распоряжение очередное очко, игрок не станет Борисом Моисеевым, а всего лишь пополнит свой баланс, который можно использовать, дабы покупать обложки «Плейбоев» разных лет и фотографии Playgirls. А заодно интервью различных знаменитостей и фотографии самого Хью Хефнера. Признайтесь, вам ведь безумно интересно узнать, как выглядел Хеф, когда служил в армии?

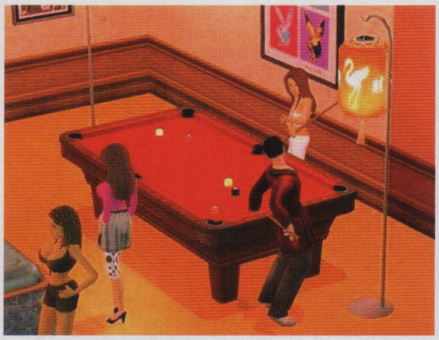
ЗНАМЕНИТОСТИ

Если хоть какие-то отношения со звездой находятся на достаточно высоком уровне — можно предложить звезде написать авторскую колонку, ответить на вопросы интервью (неподалеку должен ошиваться журналист)

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ SINGLES, THE SIMS



В целом — все довольно целомудренно.



Легкий флирт за бильярдом.



Даже бармен здесь достоин внимания.



Брачные игры самцов и самок. Игре чертовски необходим голос Дроздова, который подробно и душевно рассказывал бы о спаривании homo sapiens.



«Гений пикапа» ловит девушек на доисторический трюк: «Где находится нофелет?»

В роли молодого и сексапильного Хью Хефнера игрок должен в течение двенадцати миссий привести всемирноизвестную империю мужских развлечений к общемировой популярности.

или сняться для обложки (ошиваться должен, соответственно, фотограф). Ранг звезды никакого значения не имеет — на обложку первого или второго номера абсолютно нового журнала можно забабахать хоть топлесс-фотографию премьер-министра. Кстати, топлесс — это максимум, что можно увидеть в Playboy: The Mansion. Ниже пояса тут не обнажаются. Даже во время жаркого секса на кушетке. Видимо, секс какой-то неправильный.

Все это великолепие порублено на миссии. Обустроить офис, нанять сотрудников и выпустить первый номер — миссия номер один. Завести десять друзей, поиметь четырех подруг, закатить вечеринку, довести тираж до необходимого уровня, стать звездой издательского бизнеса — миссии два, три, четыре и так далее. Есть еще и свободный геймплей, но задания там почти идентичны, разве что процесс не прерывается поздравлениями по итогам миссий. Но в любом случае — игропроцесс, простите за скабрезность, какой-то вялый и ни разу не возбуждающий. ■

ПЯТЬ ПРИЧИН ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ НА PLAYBOY: THE MANSION

Playboy: The Mansion на самом деле далеко не так плоха, как может показаться из статьи. В ней есть как минимум пять моментов, которые делают игру по меньшей мере небезынтересной.

- **Играть в Playboy: The Mansion совсем несложно и местам вполне увлекательно.**
- **Саундтрек состоит из восьмидесяти трех композиций от сорока модных артистов.**
- **В игре присутствует Кармен Электра собственной персоной. И еще несколько знаменитостей вроде Тома Арнольда и Мелиссы Джоан Харт.**
- **Среди прочих бонусов имеется интервью с Джимми Картером. Это, если кто не в курсе, простой американский фермер, невзначай ставший 39-ым президентом США.**
- **И, наконец, в Playboy: The Mansion главный герой может оттрахать все, что движется и имеет пару сисек. Если для вас этот пункт имеет значение.**

XS ВЕРДИКТ

The Sims с сиськами и Хью Хефнером.

ОЦЕНКА: ★★★½☆

Mercenaries

Просто увлечение

PlayStation 2

Xbox

Жанр: action
Издатель: LucasArts
Разработчик: Pandemic Studios
Официальный сайт: http://www.lucasarts.com/games/mercenaries

Разработчики Mercenaries — очень смелые, отважные люди. Только настоящие храбрецы могли не испугаться выпустить на белый свет игру, по своей структуре более чем слегка, особенно в глазах человека непосвященного, смахивающую на Grand Theft Auto: San Andreas, в то время как последняя все еще расходится кое-где приличными тиражами (240 тысяч копий в США только за январь месяц, между прочим).



А вы показывали игру Ким Чен Иру, а? Слабо?

Михаил Судаков

Окажись Mercenaries серой посредственностью, каковых развелось в последнее время как собак нерезаных, LucasArts и Pandemic могли бы смело обращаться к священнослужителям. Своему детищу — заказывать панихиду, а самим — молиться об отпущении грехов. К превеликой радости обеих заинтересованных сторон — и разработчиков, и потребителей, — игра получилась вполне приличной. Хотя и не идеальной, конечно.

Смешно, но как раз за Северную Корею поиграть не дадут.



ПОЛИГЛОТЫ

Mercenaries — это одна из тех редких игр, в которых выбор протагониста действительно оказывает серьезное влияние на геймплей. Три человека, в компании одного из которых вам придется провести последующие десять-двадцать часов своей жизни, отличаются друг от друга не только внешностью, характером и способностями, но и содержанием графы «Иностранные языки» в личном досье.

Казалось бы — какая мелочь, право! Однако ж действие разворачивается в Северной Корее, увязшей в военных конфликтах так глубоко, что на территории страны бесчинствуют (или «наводят порядок», что в большинстве случаев одно и то же) несколько враждующих фракций: ООН, Китайская Народная Республика, Южная Корея и русская мафия. Общаться с этакой прорвой готовых перегрызть друг другу глотки военных, а уж тем более налаживать с ними дружеские отношения, не зная нужных языков — крайне сложно.

Так и получается, что английский, американский и шведский наемники будут двигаться по сюжету несколько разными путями. Хотя цель у всех одна и та же — обезвредить генерала Сонга, самую большую и зловредную шишку в этой зоне военных действий, попутно захватив или убив кучу

Действие разворачивается в Северной Корее, увязшей в военных конфликтах так глубоко, что на территории страны «наводят порядок» несколько враждующих группировок.



Местами похоже на MGS3: Snake Eater.



Хрупкой девушке не место в КНДР.



На борту вертолета можно отчетливо разглядеть Серп и Молот. Наши летят!



Доступны и такие трюки.



Диалоги драматичны и хорошо обставлены.



Встречайте южнокорейский десант!

менее важных персон, каждая из которых условно обозначена одной из 52-ух игральных карт.

Двойка треф — это мелкая сошка, оглушить которую и загрузить на вызванный вертолет проще простого. Дама бубей (полковник Джонг Сеомун) — на порядок более серьезная и выгодная цель. А уж с пиковым тузом — самим Сонгом — придется от души повозиться. Зато и вознаграждение порадует даже самых жадных и загребущих типов.

НЕСЕРЬЕЗНЫЕ ОТНОШЕНИЯ

Вообще, деньги в Mercenaries поступают в карман наемника решительно по любому поводу. Здесь даже путешествие из пункта «А» в пункт «Б» за отведенное время считается за миссию, так чего говорить о более серьезных заданиях? Разнообразие оных, кстати, приятно удивляет — вспомните, давно ли вам приходилось получать деньги за подрыв статуй главного злодея? А в Mercenaries подобные шалости щедро оплачиваются. Тратить свои сотни тысяч долларов, впрочем, можно с еще большей скоростью. Неохота возиться со взрывчаткой C4 — не проблема: берем в руки лазерную «указку» и заказываем недешевый ракетный удар. Плюс прочие, самые что ни на есть стандартные в играх подобного толка траты.

Жаль, что по прошествии некоторого времени жизнь наемника начинает слегка утомлять. Немного действуют на нервы не слишком разнообразные пейзажи (хотя в общем и целом Mercenaries не может пожаловаться на слабую графику), сквозной сюжет не торопится цеплять за душу, геймплей все-таки куда линейнее, чем понятно где, искусственный интеллект на поверку оказывается не таким уж и интеллектом, а игра, как выясняется довольно быстро, просто-напросто неспособна бросить вам серьезный вызов. Ни разу не умереть за пять часов непрерывных перестрелок — это, знаете ли, чересчур!

Игра, как быстро выясняется, просто-напросто неспособна бросить вам серьезный вызов. Ни разу не умереть за пять часов непрерывных перестрелок — это, знаете ли, чересчур.

А когда нет вызова — нет и глубокого интереса, общеизвестный факт. Просто увлечение, а вовсе не настоящая любовь. ■

ХВОХ ПРОТИВ PLAYSTATION 2

Версии для Xbox и PlayStation 2 разнятся лишь самую малость — по большей части в том, что касается внешнего вида игры. Скажем, на консоли от Microsoft заметно выше частота кадров, качественнее текстуры, более плавная анимация и сокращенное время подгрузки данных. Впрочем, вы и на PlayStation 2 не слишком часто будете сталкиваться с понятно каким экраном, так что делать выбор (если у вас есть такая возможность) на основании последнего факта не стоит. А вот если приспичило насладиться более качественной графикой — милости просим за Xbox.

XS ВЕРДИКТ

Пусть и не самая душевная на свете, но зато очень качественно сделанная игра.

ОЦЕНКА: ★★★★☆

Можно считать себя Хидео Кодзимой, даже не сделав ничего сопоставимого с Metal Gear Solid. Или даже просто Metal Gear. Все равно в мире будет всего один Хидео Кодзима. Но мы сейчас не об этом.



АЛЬФА: Антитеррор

Отставить шуточки!

Александр Цыганенко

«Альфа: Антитеррор» — игра, которую очень хочется похвалить. Благо даже есть за что. Хотя бы за тактическую пошаговую стратегию, каковой, собственно, «Альфа» и является. С нормальной боевой системой, оружием, внятными характеристиками солдатиков и прочими вещами, вроде реализма на грани мазохизма.

ВЫПАДЕНИЕ

Но все это сильно омрачается разными неприятными вещами. Некоторые из них более неприятные, некоторые — менее. Из последнего — «политизированность». Грубо говоря, играя за бойцов отряда «Альфа», испытываешь примерно те же чувства, что при просмотре отечественного боевика «Личный номер». Все же сражаться с вымышленными террористами в вымышленных точках земного шара как-то спокойнее. Если с этим у вас проблем нет — то продолжим. Вполне приятная, но не шедевральная графика с умеренно симпатичными скриптовыми катсценами (не Metal Gear Solid 3, конечно, но довольно мило). Все это великолепие отчаянно тормозит на машине, соответствующей рекомендуемой конфигурации. Причем в разрешении 800x600. Но это еще цветочки. Интерфейс способен серьезно напугать казуалов вроде вашего покорного. Не в том смысле, что он страшен как те субъекты, с которыми приходится воевать. Просто разработчики игры не имеют ни малейшего представления о контекстном управлении, а потому наворотили жуткое выпадающее меню в духе вообще непонятно чего. И чтобы с ним разобраться, поллитры явно недостаточно.

ЖЕСТКАЧ

Но главное — это даже не жуткий интерфейс, а невероятная хардкорность игры. Во-первых, сохраняться можно только между миссиями. А по их ходу — как хочешь, так и выкручивайся. Совершил после двух часов напряженного боя небольшую ошибку — можно смело начинать все сначала. «Альфа: Антитеррор» ошибок не прощает и дрючит игрока по полной программе. Первую миссию мне пришлось начинать раз пятнадцать, прежде чем я смог продвинуться хотя бы на три-четыре хода. С походовостью, кстати, все тоже очень интересно. Сперва мы отдаем бойцам приказы, а потом они в реальном времени

РОДНАЯ РЕЧЬ

Находясь под огнем чеченских террористов, бравые бойцы отряда «Альфа» не стесняются в выражениях. А бородатые чеченские террористы вовсю переговариваются на чеченском. Реализм, в общем. С другой стороны — если ваше чадо просит купить игрушку, показывая пальцем на «Альфу: Антитеррор», скажите, что эта игрушка слишком сложная. Так ваше чадо не услышит ни чеченского языка, ни ругани спецназовцев. И не увидит «Альфу: Антитеррор». Шутка.

PC

Жанр: strategy
Издатель: Руссобит-М/Game Factory Interactive
Разработчик: МиСТ Пенд-Юг
Сайт: http://www.alfaantiterror.com/

Минимальные требования: Pentium 1 GHz, 256 Mb RAM, GeForce3, 2 Gb HDD
Рекомендуемые требования: Pentium IV 2 GHz, 512 Mb RAM, ATI Radeon 9600 или NVIDIA GeForce 4, 128 Mb VRAM, 3 Gb HDD



Огонь был, вода была, а вот и медные трубы.



В звездную изморозь ночи / Выброшен алый трамвай.



Если разработчики не привирают, то в игре использованы снимки со спутника.





Главное — это невероятная хардкорность игры. Сохраняться можно только между миссиями. А по их ходу — как хочешь, так и выкручивайся. Совершил после двух часов напряженного боя небольшую ошибку — можно смело начинать все сначала. «Альфа: Антитеррор» ошибок не прощает и дрючит игрока по полной программе.

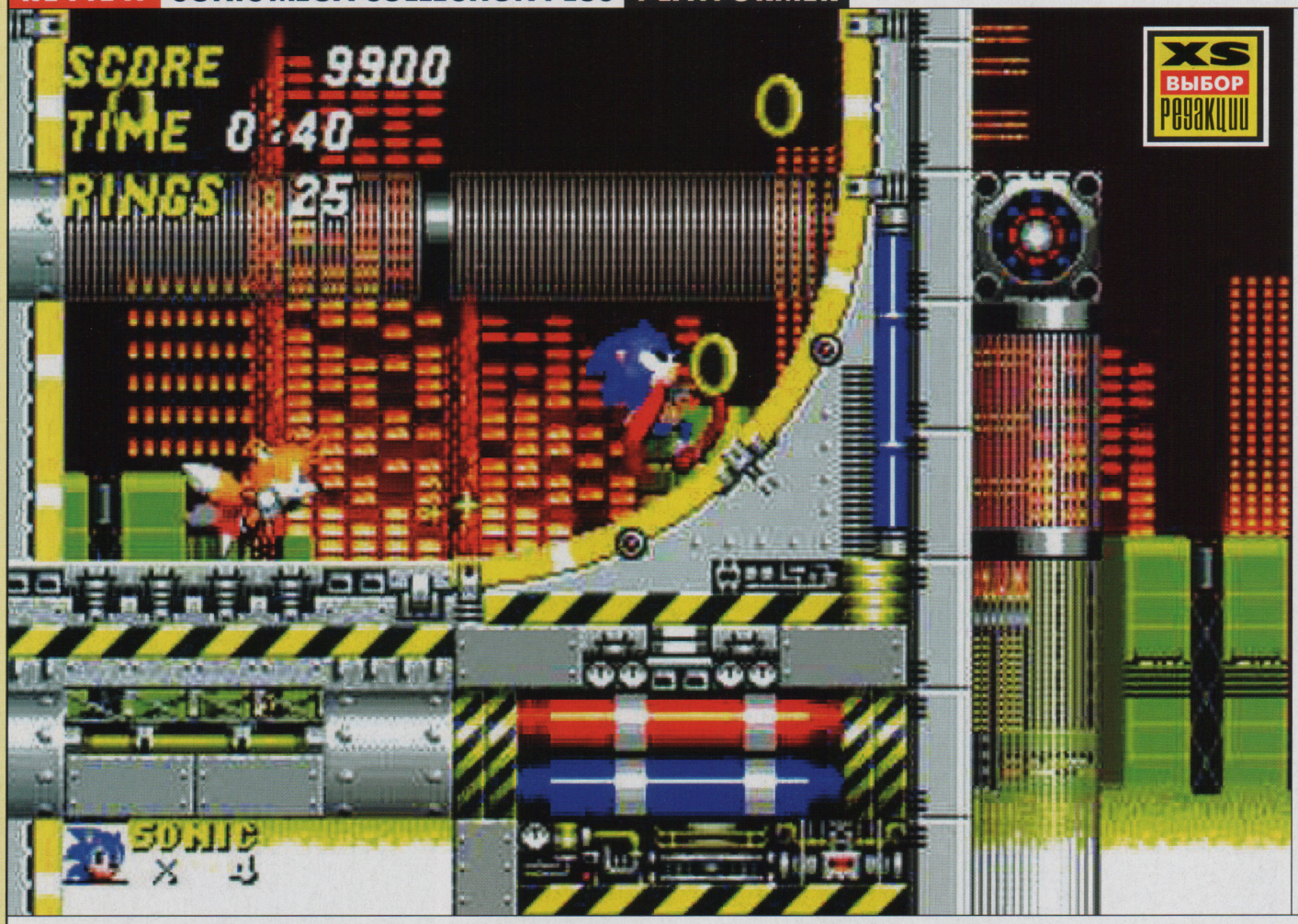
их выполняют. Одновременно с противником. А он может делать вещи, предугадать которые нет никакой возможности — просто потому, что на момент отдачи приказов, например, не все террористы были в поле видимости. Есть выход — давать своим бойцам простор для деятельности. Самые инициативные из них смогут перехватить неожиданно появившегося противника. Но кто инициативный, а кто нет — узнать можно только экспериментальным методом.

В целом же — продукт, который хардкорщики наверняка сочтут вполне удобоваримым... После того, как разработчики выпустят пару патчей, которые исправят многочисленные баги и приведут в порядок чудовищную камеру. Вообще, очень хочется пожелать «МиСТ Ленду» удачи. А то Jagged Alliance 3D, знаете ли... И удача его разработчикам очень понадобится. ■

XS ВЕРДИКТ

Jagged Alliance про Чечню. Выбор мазохистов.

ОЦЕНКА: ★★★☆☆



XS ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Sonic Mega Collection

Йожык!

Как это не прискорбно, но GameCube не удержал еще один, пусть и довольно скромный, эксклюзив. Через полтора года после появления на консоли от Nintendo коллекция классических игр про Соника вышла и на «основных» домашних игровых платформах.

Александр Лашин

PlayStation 2

Xbox

Жанр: Platformer
Издатель: Sega
Разработчик: Sonic Team
Официальный сайт: http://www.sega-europe.com/

Слово Plus неслучайно красуется в названии продукта — новое издание не простое, а дополненное и расширенное. Спин-оффы «сониковской» серии теперь доступны игрокам в той же степени, что и «основная программа». Нельзя сказать, что бонусы, изначально выходившие как для Mega Drive, так и для Game Gear, представляют столь же большой интерес, как и собственно Sonic the Hedgehog, но коллекцию они дополняют — и на том спасибо. Особенно за легендарный Comix Zone — шикарнейший платформер, выполненный, как нетрудно догадаться, в комиксовом стиле. Остальные «мегадрайвовские» бонусы не менее блистательны, но все они (Flicky, The Ooze и Ristar) в большей или меньшей степени заслуживают внимания. С другой стороны, в коллекцию прямо-таки напрашиваются Sonic CD и Sonic the Fighters, выходившие на Sega CD и Sega Saturn соответственно. Но, увы — приходится довольствоваться тем, что есть.

Главный недостаток (а для кого-то, возможно, и достоинство) подборки заключается в том, что Sonic Mega Collection Plus — не

НЕХИТРЫЕ МАНИПУЛЯЦИИ

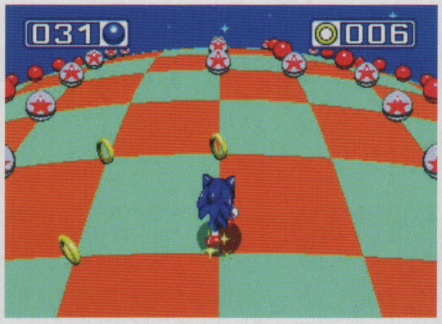
Если вам совсем лень проходить Dr. Robotnik's Mean Bean Machine, чтобы открыть для себя одну из самых недооцененных игр за всю историю Sega Genesis, перепишите у приятеля сэйв от Sonic Heroes. Если, конечно, у вас есть приятели, которые играли в Sonic Heroes. Эти манипуляции позволят вам насладиться великолепной Comix Zone, а заодно и The Ooze. Ура!

Слово Plus неслучайно красуется в названии продукта — новое издание не простое, а дополненное и расширенное. Спин-оффы «сониковской» серии теперь доступны игрокам в той же степени, что «основная программа».

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ MIDWAY ARCADE TREASURES



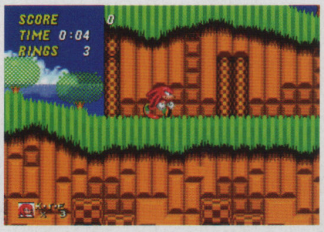
Когда-то нам казалось, что это вершина игростроения. Да, были времена!



И классическое: 100 колец — жизнь!



Бонус-уровни поражают своим разнообразием.



Владельцы Xbox и PS2 в диком экстазе.



Соник в изометрии — это отдельный жанр.



Вот такой мультиплеер. Для тех, кому Soul Calibur, Burnout 3 и иже с ними окончательно обрыдли.

Plus

порт и не ремейк. Это эмулятор и оригинальные ROM'ы. Что автоматически означает присутствие в новой версии всех геймплейных, графических и звуковых багов, оставшихся со времен Mega Drive. Из этого вытекает и второй, менее значимый недостаток — все игры изначально рассчитаны на небольшие телевизоры. И даже на 24-дюймовом экране выглядят довольно неважно. В наибольшей степени это затронуло игры для Game Gear, которые намного лучше подошли бы для переиздания на Game Boy Advance. Не говоря уже о том, что далеко не все из «геймгировских» тайтлов вообще стоило переиздавать. Впрочем, это все мелочи. В большинство игр, делая скидку на возраст, можно замечательно играть и сегодня.

По-настоящему отличает новую версию от кубиковской не Comix Zone, и даже не ролики из свежей Sonic Heroes. Главное — возможность сохранять игру где угодно и когда угодно. Но даже без учета этой «получитерской» возможности уплаченные деньги игра отрабатывает на все сто. Ностальгия, знаете ли, сильная штука. Да и с историей ознакомиться всегда полезно. Не говоря уже о вечной классике. ■

ПОЛНЫЙ СПИСОК SONIC MEGA COLLECTION PLUS

- Sonic The Hedgehog (Sega Mega Drive)
- Sonic The Hedgehog 2 (Sega Mega Drive)
- Sonic The Hedgehog 3 (Sega Mega Drive)
- Sonic & Knuckles (Sega Mega Drive)
- Sonic 3D Blast (Sega Mega Drive, Saturn)
- Sonic The Hedgehog Spinball (Sega Mega Drive)
- Dr. Robotnik's Mean Bean Machine (Sega Mega Drive)
- Sonic & Knuckles lock-on: Sonic The Hedgehog 2
- Sonic & Knuckles lock-on: Sonic The Hedgehog 3
- Sonic & Knuckles lock-on: Blue Spheres
- The Ooze (Sega Mega Drive)
- Comix Zone (Sega Mega Drive)
- Flicky (Sega Mega Drive)
- Ristar (Sega Mega Drive)
- Sonic the Hedgehog (Game Gear)
- Sonic Chaos (Game Gear)
- Sonic Drift (Game Gear)
- Sonic Labyrinth (Game Gear)
- Dr. Robotnik's Mean Bean Machine (Game Gear)
- Sonic Blast (Game Gear)

XS ВЕРДИКТ

Добро пожаловать в детство!

ОЦЕНКА: ★★★½☆

Call of Duty: Finest Hour

Штамповка

PlayStation 2
Xbox
GameCube

Жанр: FPS
Издатель: Activision
Разработчик: Spark Unlimited
Официальный сайт:
http://www.callofduty.com/finesthour

Забавная получается штука: когда-то именно приставочный Medal of Honor задал моду на шутеры от первого лица по мотивам Второй мировой. Спустя некоторое время это поветрие, усевшись на горб Medal of Honor: Allied Assault, перепрыгнуло на PC и породило несколько клонов, самым, пожалуй, известным и популярным из которых оказался Call of Duty. Наступил 2005 год, и на всех основных консольных платформах появилась Call of Duty: Finest Hour, уже как бы и не нуждающаяся в представлениях.



Бойцы РККА настолько воодушлевлены и рвутся в бой, что возникают обыкновенные заторы!

Михаил Судаков

Надо признать, что, выйди эта игра во времена первой Medal of Honor: Frontline, она действительно могла бы произвести впечатление на фанатов FPS. Три сюжетные линии, замешанные в одну кампанию, симпатичные скриптовые сценки, местами адекватно реагирующий на действия игрока AI и другие приятности сложно не заметить. Вот только жанр за прошедшие пять лет претерпел сильные изменения. Народ стал разборчивым и придирчивым до жути: ему подавай что-нибудь новое, а если старое, то хотя бы оформленное по высшему разряду — красиво, весело и безо всяких недоразумений.

Станковый пулемет по обыкновению имеет бесконечный боезапас.



ОДИН ЭКРАН

Мультиплеер в Finest Hour почему-то не может похвалиться сплит-скрином, что для консольного шутера даже как-то непривычно. Разработчики сделали ставку на полноценный онлайн и более-менее преуспели на этом поприще. Версии для PlayStation 2 и Xbox поддерживают до 16 человек, предлагая четыре игровых режима, восемь карт и почти полное отсутствие лага даже при близкой к максимальной нагрузке сервера. За этот подвиг Activision следует наградить медалью, но тотчас же отобрать ее и строго погрозить пальцем. Нехорошо лишать нас сплит-скрина!

УЖ КАК ЕСТЬ

О новизне в подобных случаях заикаться как-то даже и неудобно — редкая это птица в наших краях. Что до красоты и прочего, то с этим делом у Finest Hour наблюдается частичный дефицит: порой разработчиков хочется погладить по голове и скормить кусочек сахару, а иной раз в голове роятся совсем иные, деструктив-

Выйди эта игра во времена первой Medal of Honor: Frontline, она действительно произвела бы впечатление на фанатов FPS.



Вы бы видели эту штуку в действии!



Для чего изображать красноармейцев с красными носами? Для наглядности?



С ППШ — сам черт не брат!



Нормально так жахнул!



Окропим снежок красненьким.



Римляне снова пришли в Грецию.

ные по своей натуре мысли.

Скажем, в этой игре смертельно не хватает чекпоинтов. Если вы везунчик, и к тому же имеете обыкновение приканчивать все шутеры с одного молодецкого захода, волноваться совершенно не о чем. Однако в большинстве случаев дело обстоит несколько иначе, и единственный чекпоинт на весь уровень следует причислить к серьезным недостаткам. Ей богу, ну что за радость раз за разом проходить не самый короткий и жутко проблемный отрезок игры только из-за того, что разработчики не удосужились как следует подумать головой?

Не все в полном порядке в Call of Duty и с графикой. Если детализацию игрового мира и персонажей еще можно назвать приемлемой, то нередкие тормоза (речь о версии для PlayStation 2, однако на Xbox и GameCube, по сведениям с фронтов, наблюдаются схожие проблемы) кого угодно заставят скрежетать зубами. Низкую частоту кадров принято прощать лишь за неземные красоты, о которых здесь — и вам не нужно играть в Finest Hour долгие часы, чтобы это понять — слыхом не слыхивали.

НЕ ФАТАЛЬНО

Пусть вас не пугает далекий от положительного настрой рецензии: непритязательному игроку, который обожает шутеры от первого лица и способен мириться со всякими неудобствами ради возможности пострелять в фашистов, игра почти наверняка придется по душе. К тому же в некоторых миссиях можно водить танки, и как только свыкаешься с их управлением, начинается настоящее, без дураков, веселье.

Словом, вы ровным счетом ничего не потеряете, вычеркнув Finest Hour из списка первоочередных покупок, но вряд ли будете проклинать день знакомства с этой игрой, если все-таки решитесь ее приобрести. Выбор абсолютно равнозначный. ■

Единственный чекпоинт на весь уровень следует причислить к серьезным недостаткам. Ей богу, ну что за радость раз за разом проходить не самый короткий и жутко проблемный отрезок игры?

КАКИЕ ЛЮДИ В ГОЛЛИВУДЕ!

Продолжая кампанию по привлечению к игровой индустрии голливудских ремесленников, Activision зазвала некоторое их количество и в Finest Hour. Сценарий для игры наваял Майкл Шиффер, автор «Миротворца» с Джорджем Клуни, «Четырех перьев» с Хитом Леджером и, так уж получилось, оригинальной Call of Duty. Саундтрек написал Майкл Джиакчино, отметившийся в «Суперсемейке» и сериале «Шпионка», а заодно сочинивший музыку почти для всех частей Medal of Honor. А вот актерский состав Finest Hour откровенно подкачал. Никаких вам Джейсонов Стейтэмов и Джованни Рибиси, а одни лишь невнятные Деннисы Хейсберты и Брайаны Джонсоны. Тот факт, что последний с 1980 года числится вокалистом AC/DC, ровным счетом ничего не меняет, верно?

XS ВЕРДИКТ

Заурядный представитель семейства Шутеров по мотивам Второй мировой.

ОЦЕНКА: ★★★½☆



The Settlers — Heritage of Kings

Маленькие человечки повзрослели

Первая и основная оговорка, которую стоит сделать в начале этой рецензии: с предыдущими играми серии Settlers у Heritage of Kings нет почти ничего общего. Это совершенно самостоятельный продукт, больше напоминающий Age of Mythology, чем незабвенные похождения рисованных человечков-поселенцев.

Иван Лисиченко

Сразу после запуска игры в глаза бросается ее «возмужавший» стиль. Никаких больше легкомысленных красок и мультяшных главных героев. Heritage of Kings — игра о мрачном средневековье, а значит и антураж будет темным и суровым. Справедливости ради надо заметить, что хуже от этого не стало. Трехмерная картинка выглядит живо и привлекательно, ничем не уступая двухмерным пейзажам предыдущих игр серии. Конечно, приближать камеру слишком уж близко к земле не рекомендуется, но с высоты птичьего полета все достаточно мило. Человечки деловито суетятся вокруг своих мест работы, лесопилки исправно превращают бревна в доски, а солдаты небрежно поигрывают начищенным до блеска оружием.

Соответственно средневековому антуражу у нас нынче и сюжет, повествующий о нелегком пути к престолу наследника некогда сверженного короля. Задается сценарий не только отрендеренными видеороликами между миссиями, но и скриптовыми сценками на движке, тем самым постоянно увязывая наши задачи с общей канвой сценария.

PC

Жанр: Real-time strategy
Разработчик: BlueByte Software
Издатель: Ubisoft
Издатель в России: Новый диск
Официальный сайт:
http://www.thesettlers.com

Минимальные требования:
1 GHz CPU, 256 Mb RAM, 32 Mb video, 1.5 Gb HDD
Рекомендуемые требования:
2 GHz CPU, 512 Mb RAM, 64 Mb video

ГДЕ НАШИ SETTLERS?!

Львиная доля всех поклонников предыдущих частей сериала с момента выхода пятой части не прекращает негодовать: от их любимого творения не осталось практически ничего. Их можно понять: Blue Byte своими руками угробила чудесную серию строительных стратегий, предложив взамен еще одну вариацию на тему Warcraft и Age of Empires. Не судите строго, просто маркетологи еще одной игровой компании решили пойти по пути наименьшего сопротивления.

ЭТИ МАЛЕНЬКИЕ ЧЕЛОВЕЧКИ...

По большому счету, перед нами — стандартная стратегия в реальном времени с расширенной экономикой, которую местами припудрили элементами ролевой игры. От RPG перешли герои и возможность набора юнитами опыта, ну, а расширенная экономика представлена развернутой системой возведения базы. Каждому зданию обязательно будут сопутствовать вспомогательные, без которых оно не сможет эффективно работать. Например, рядом с шахтами потребуется строить специальные обрабатывающие заводы для сырья и непременные дома с фермами для их работников. Конечно, по сравнению с остальными играми сериала, здешний микроменеджмент — капля в море, однако людям со стороны он может показаться даже комплексным.

ВСЕ НА ФРОНТ

Но главное, вокруг чего крутится Heritage of Kings — военное дело. Возводим крепкую экономику, чтобы содержать армию, нанимаем несколько отрядов воинов и идем в атаку на неприяте-

Heritage of Kings — игра о мрачном средневековье, а значит и антураж будет темным и суровым. Справедливости ради заметим, что хуже от этого не стало. Трехмерная картинка выглядит живо и привлекательно, ничем не уступая двухмерным пейзажам предыдущих игр серии.



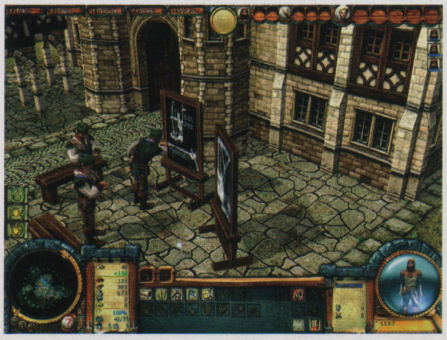
Вместо того, чтобы собираться буквально по кирпичику, как в Settlers IV, здания теперь просто выползают из-под земли.



В сочности картинки и хорошо продуманном интерфейсе Heritage of Kings не откажешь.



Так вот может сразу и не очень заметно, но у игры все нормально по части соответствия роста людей окружающей среде.



Школяры выдумывают для меня технологию строительства казарм.



Здешние батраки лично мне больше всего напоминают ворье из подворотни.



По всем законам природы зима раскрашивает наши поселения в белый цвет.

ля. К сожалению, здешний бой не отличается особенной глубиной и размахом тактической мысли: знай кидай юнитов в топку сражения и смотри, кто победит. Немного странное решение разработчиков, особенно учитывая тот факт, что львиная доля миссий упирает на боевые действия, а не на мирное развитие.

Пожалуй, это главная проблема новой части Settlers: отойдя от глубокой экономической модели, разработчики не смогли создать достаточно интересный боевой режим. В итоге перед нами оказалась неплохая игра, которая может подарить несколько приятных вечеров, но совсем не способна выделиться из общей массы стратегий в реальном времени. Фанатам сериала смотреть крайне не рекомендую, всем остальным — исключительно в качестве кратковременного перерыва от бесконечных сражений в Warcraft III. Потому что, как ни крути, наблюдать и управлять этой миниатюрной, но очень симпатичной жизнью маленьких человечков все еще интересно. ■

Главное, вокруг чего крутится Heritage of Kings — военное дело. Возводим крепкую экономику, чтобы содержать армию, нанимаем несколько отрядов воинов и идем в атаку на неприятеля.

ТАК НЕ БЫВАЕТ!

Судя по Heritage of Kings, средневековье было действительно мрачным. Играя в нее, можно узнать, что:

- **Хуже всего быть простым крестьянином. Этим беднягам приходится работать без перерыва на еду и сон, в то время как все вокруг спят по 8 часов в день и едят досыта.**
- **Налоги можно собирать каждый день.**
- **Любое здание можно разрушить мечом или даже стрелой.**
- **Здания не воздвигаются — они просто выползают из-под земли.**
- **Когда воин погибает в бою, от него остается только оружие. Сам он столбом цвета своей нации поднимается в небо.**
- **Если отправить свежесваленное дерево на лесопилку, мы получим в четыре раза больше древесины.**

XS ВЕРДИКТ

Уже не Settlers, еще не Warcraft.

ОЦЕНКА: ★★★½☆

Virtua Quest

Дефект

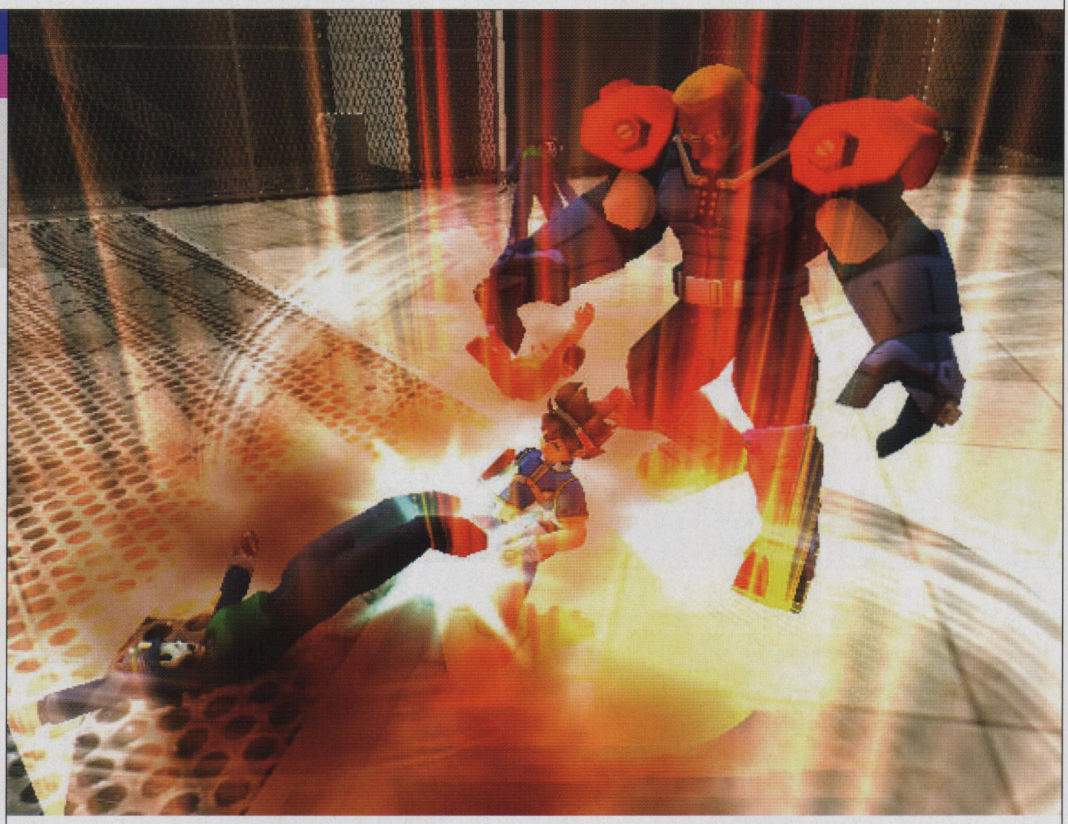
PlayStation 2

GameCube

Жанр: RPG/файтинг
Издатель: Sega
Разработчик: Sega-AM2
Официальный сайт:
http://www.sega.com/games/game_temp.php?game=virtuaquest

Как ни печально это сознавать, но Virtua Quest — однозначно не та игра, которая способна обрести культовый статус, запасть в души миллионам, разойтись гигантским тиражом и стать объектом многочисленных подражаний. Кишка тонка.

Михаил Судаков



Здоровенный детина планирует сломать кому-то шею. С таким ростом — имеет право.

ДЮРАЛИ

Акира Юки — первая встреченная главгероем Виртуальная Душа — рассказывает печальную историю о том, как опасно принимать приглашения поучаствовать в турнире по боевым искусствам от всяких подозрительных лиц. Оказывается, в один прекрасный день лучших бойцов планеты заманили на такой вот сабантуй и, пользуясь случаем, цинично украли (то есть скопировали) все их боевые навыки, чтобы начать серийное производство Дюралей. Знакомых с мифологией Virtua Fighter товарищей в этот момент, вероятно, должно пробить на слезу умиления.



А вот и приглашенная звезда — Акира.

Но до чего же, черт побери, замечательно все начиналось! Когда Ю Сузуки, автор OutRun, Shenmue и, конечно же, Virtua Fighter, во всеуслышание объявил о начале разработки Virtua Quest — ролевой игры с персонажами из первого (и лучшего) трехмерного файтинга на этой планете, сердце бешено не заколотилось лишь у людей, плевать хотевших как на оный «первый и лучший», так и на остальные работы Сузуки-сана.

Шли годы, и концепция Virtua Quest потихоньку изменялась, в итоге отдалившись от изначальной на такое зверское расстояние, что не видать без телескопа. Бойцы из Virtua Fighter лишились статуса главных героев, уступив его Охотнику за Сокровищами по имени Сей и прочей мелюзге, и превратились в заурядных инструкторов по боевым искусствам.

Сама по себе идея Виртуальных Душ (так здесь величают VF-братию) не так уж и плоха. При известном усердии и умении из нее можно было бы выжать довольно много хитрых сюжетных ходов и занятных ситуаций. Авторам Virtua Quest, однако, ни усердия, ни умения не хватило — со всеми вытекающими. Акира Юки, Джеки Брайант, Лау Чен и прочие знакомые личности выступают здесь в роли самых натуральных статистов, пусть даже и жизненно важных для прохождения.

Впрочем, гнобить игру за одно лишь несоответствие неким абстрактным идеалам — не слишком честно. Благо, недостатков у Virtua Quest хватает и без того.

ВКРИВЬ И ВКОСЬ

Сильнее всего, пожалуй, расстраивает удивительно невзрачная графика, выглядящая так, будто Virtua Quest делали в лучшем случае для Dreamcast (в худшем — для PSOne), а за-



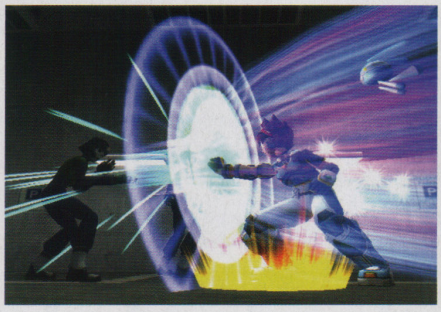
Подражая Спайдермену, главный герой использует что-то вроде паутины.


Наш герой не без способностей.


Акира тоже кое-что умеет.


Личико главного героя умиляет.


Задний фон однообразен. Оттенки серого.


Главный герой орудует силой, как джедай.

тем в кратчайшие сроки перекинули на новую платформу. С блеклыми цветами и бедной до одурения архитектурой еще можно было бы как-то смириться — к примеру, предположить, что именно так разработчики видят киберпространство.

Однако ужасные модели всех без исключения персонажей раздражают сверх меры — сплошной полигональный дефицит. Виртуальные Души машут нам ручкой из середины девяностых, когда вышла вторая часть Virtua Fighter. Можете себе представить, в каком шоке пребывают те несчастные, что не понаслышке знакомы с четвертой.

Непросто примириться и с откровенно ущербным управлением. Чем думали люди, лишившие игрока возможности произвольно вращать далекую от эталонной камеру, решительно непонятно. Контролировать строптивицу можно лишь нажатием на левый верхний [Shift], который поворачивает ее в направлении взгляда главного героя. Правый же аналоговый джойстик целиком отдан под световой хлыст, выстреливающий строго вперед или по адресу ближайшей «зацепки».

НИКТО НЕ ПРИДЕТ

В таких обстоятельствах, когда глаза стараются как можно реже смотреть на экран телевизора, а геймпад хочется употребить в целях смертоубийства ответственных за это безобразие людей, игре может помочь лишь геймплей — увлекательный, инновационный и все такое прочее. Но вы, должно быть, уже взглянули мельком на итоговую оценку и догадываетесь, что помощь так и не подоспела.

Virtua Quest состоит из утомительной беготни по виртуальному миру, неуместных (особенно с учетом дефективного управления) акробатических трюков а-ля Devil May Cry, неоправданно затянутых бесед с NPC и монотонных, но очень легких драк с превосходящим силой противником.

Ей богу, всучить главному герою в наставники бравых парней из Virtua Fighter и умудриться так напортачить даже с боями — это надо уметь. Снимаю шляпу. ■

Сильнее всего, пожалуй, расстраивает удивительно невзрачная графика, выглядящая так, будто Virtua Quest делали в лучшем случае для Dreamcast (в худшем — для PSOne), а затем в кратчайшие сроки перекинули на новую платформу.

САЙДКИК

В странствиях по Нексусу главному герою помогает маленький летающий робот по имени Бит. Чтобы обеспечить себе совсем уж ненапряжное прохождение и без того легкой игры, робота можно кормить апгрейдами, которые улучшают его функциональность в плане поиска врагов, ценных предметов и так далее. Так что, если вы твердо вознамерились одолеть Virtua Quest и хотите потратить при этом как можно меньше своего драгоценного времени, возьмите за правило заботиться не только о Сее, но и о Бите.

XS ВЕРДИКТ

Монотонная псевдоролевая бегалка-файтинг с камео бойцов из Virtua Fighter.

ОЦЕНКА: ★★☆☆☆

ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ

Рубрику представляет Playmobile — ведущий российский контент-провайдер в области java-игр: www.playmobile.ru

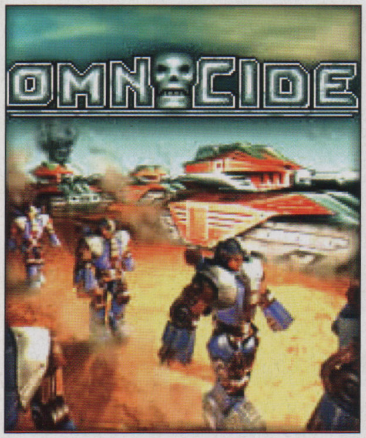
Для прибретения игры необходимо отправить sms с указанным кодом на номер 3010. После этого с вашего счета будет списано $2, вы получите ссылку для скачивания игры. Если стоимость игры составляет $4, то необходимо отправить два sms. Убедитесь, что на вашем телефоне правильно настроен WAP. Мы приводим только основные модели телефонов, полный список моделей, на которых пойдет та или иная игра, вы можете посмотреть на сайте www.playmobile.ru.

Omnicide

XS ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Жанр: Strategy **Разработчик:** NextGames
Сайт разработчика: www.NextGames.com **Размер:** 548 Kb

$2



Код для закачки: 969982200748

Для телефонов: Motorola C380, C650; Nokia 3100, 3200, 6100, 6200, 6230, 6600, 6610, 7200, 7210, 7250i; Samsung X450, C60, M55





По-моему, пошаговые стратегии прекрасно подходят для мобильных телефонов. Скрасить ожидание вдумчивой игрой, не торопясь раздумывать над каждым ходом — разве не прекрасное времяпрепровождение в поездке или на отдыхе?

Тактическая пошаговая стратегия Omnicide — отличный отдых от одноклеточных мобильных аркад, игра в которые со стороны напоминает тщетные попытки удержать вырывающийся из рук телефон. Разве достойно это настоящего стратега, удел которого — поглядывать с высокого холма на медленно ползущие в атаку боевые порядки? И пускай мы смотрим всего лишь на схематичную карту, по которой передвигаем фигурки пехоты и бронетехники, смысл не меняется: перед нами отличный варгейм. Игра достаточно проста, чтобы освоить ее с первого захода, и предоставляет достаточно простора для тактической мысли, чтобы затянуть в свои стратегические дебри, заставив забыть про окружающий мир. Есть уровень, есть определенное количество юнитов и есть противник, которого необходимо аннигилировать. За уничтожение врага выдаются очки, на которые мы вольны закупать новые единицы техники. Миссии чаще всего представляют собой тотальную зачистку уровня, иногда ограниченную количеством ходов. Графика несколько схематична, но в варгеймах она особо и не нужна. Все, что необходимо, отрисовано четко и информативно, а графические изыски оставим для ярких аркад.

Отличный проект для тех, кто хочет немного напрячь мозги и поиграть на мобильнике в игру, не требующую кошачьей реакции... ■

XS ВЕРДИКТ

Весьма аддиктивный и качественный варгейм.

ОЦЕНКА: ★★★★½

Black Hole

Жанр: Adventure **Разработчик:** Elkware
Сайт разработчика: www.elkware.com **Размер:** 1323 Kb

$2



Код для закачки: 969981900748

Для телефонов: Nokia 3100, 3200, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6820, 7200, 7210, 7250i; Sony Ericsson T610, T616, Z600





Эпоха текстовых квестов на PC давно закончилась. А вот на мобильниках она, вероятно, только начинается. Отличным примером тому служит типичный текстовый квест Black Hole.

Зачин у игры, в отличие от остальной части сюжета, неплох: в отдаленном будущем посреди Солнечной системы открывается самая настоящая черная дыра, активно затягивающая в себя окружающие космические тела. Ну, а понять, откуда она взялась, какое отношение к ней имеет главный герой, мелкий торговец нелегальным топливом, и что ждет наших далеких потомков, создатели проекта предоставляют нам самим.

Честно говоря, одна из самых главных составляющих любого квеста, сюжет, в Black Hole частенько страдает от отсутствия всякой логики. За время прохождения не раз приходится терпеть притянутые разработчиками за уши изгибы сценария, а уж финальное откровение на тему «откуда же взялась эта чертова дыра?!» и вовсе отдает здоровой порцией бреда. Еще один досадный минус Black Hole — отсутствие сохранения. Думаю, вам не надо рассказывать, как неудобно каждый раз заново пробегать уже пройденные этапы.

Тем не менее, играть достаточно интересно. Хотя загадки и не отличаются повышенной сложностью, в паре моментов поломать голову придется. Главное, чем притягивает Black Hole — ощущение, что читаешь интерактивную книгу, каждую новую страницу которой пишешь сам. И пускай сюжет этой книги не так уж и хорош, играть все равно приятно. ■

XS ВЕРДИКТ

Среднего уровня квест для тех, кто хорошо знает английский.

ОЦЕНКА: ★★★½☆

Buffy the Vampire Slayer

$4

Жанр: Action **Разработчик:** Telcogames
Сайт разработчика: www.telcogames.com **Размер:** 1854 Kb







Код для закачки: 969982100748

Для телефонов: Nokia 3100, 3200, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6620, 6630, 7200, 7210, 7250i; Sony Ericsson K700i

Ну вот, к бесконечной череде мобильных аркад-бродилок присоединилась еще одна, на этот раз по лицензии известного сериала про бесстрашную истребительницу вампиров Баффи. Как и можно было предположить, из фильма в игру перешла лишь внешняя мишура, внутри Buffy the Vampire Slayer так и осталась незамысловатой забавой «чтобы было чем занять свободную минутку».

Как обычно, нас ждет множество уровней, напичканных монстрами, ловушками и непременными прыжками с одной платформы на другую над шипами, лавой, etc. Никаких особенных выкрутасов девушка делать не умеет, да здесь они и не нужны: знай себе истребляй вампиров одним из нескольких доступных видов оружия, да избегай в изобилии расставленных разработчиками ям с лавой, лезущих из стен лезвий и шипастых палиц, так и норовящих размазать нас по экрану мобильника. Играть не то чтобы очень сложно, но и прогулкой в парке прохождение не назовешь: ряд прыжковых головоломок требует рассчитанных по времени движений и хорошей реакции. Враги здесь воспринимаются по большей части как те же ловушки, только наделенные большей свободой перемещения.

Графика у игры достаточно симпатичная для жанра аркад, однако особо крутой картинки ожидать не стоит. Играть весьма удобно, разве что управление временами ведет себя неадекватно. В целом, Buffy the Vampire Slayer — типичная мобильная аркада-бродилка, не поражающая особыми изысками и новшествами, но выполненная на весьма качественном уровне. ■

XS ВЕРДИКТ

Крепкий середняк, сдобренный мишурой из оригинального сериала.

ОЦЕНКА: ★★★★☆

Playman Winter Games

$2

Жанр: Action **Разработчик:** MrGoodliving **Сайт разработчика:** www.mrgoodliving.com **Размер:** 2085 Kb







Код для закачки: 969876900748

Для телефонов: Nokia 3100, 3200, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 7250i, 7610; Samsung E700, X100; Siemens C60, C65; Sony Ericsson K700i, T610

В своей основе — незамысловатая аркада, простая как правда, но при этом очень и очень аддиктивная. Эта игра выпущена как будто специально для тех, кто не успел вдоволь накататься на горнолыжных курортах или недоволен результатами прошедшей зимней Олимпиады. Замысел прост: у нас есть четыре вида зимнего спорта, несколько режимов игры и забавный человечек, старательно участвующий в соревнованиях по биатлону, прыжкам с трамплина, слалому и бобслею. Управление героем в каждом из видов спорта осуществляется парой-тройкой кнопок, так что с обучением проблем возникнуть не должно. А вот дальше начинается настоящий challenge: от игрока требуется неплохая реакция, чтобы не заработать штрафные секунды времени и обставить тем самым невидимого противника, установившего до нас определенный рекорд. Очень уж простой игру не назовешь: придется запастись известной долей внимательности и войти в раж, чтобы с блеском выступить на здешнем чемпионате. Хотя никто не заставляет сразу лезть за призовыми местами: перед участием в соревнованиях можно вволю покататься на индивидуальных тренировках, оттачивая мастерство.

Нельзя не отметить очень симпатичную графику: спрайтовые фигурки персонажей нарисованы красиво и четко, впечатляет их анимация, да и в целом картинка напоминает кадры какого-нибудь мультика.

Отличный способ занять свободную минутку, ставя собственные рекорды, тренируя реакцию и наслаждаясь при этом очень милой графикой. ■

XS ВЕРДИКТ

Отличная забава на тему зимнего спорта.

ОЦЕНКА: ★★★★☆

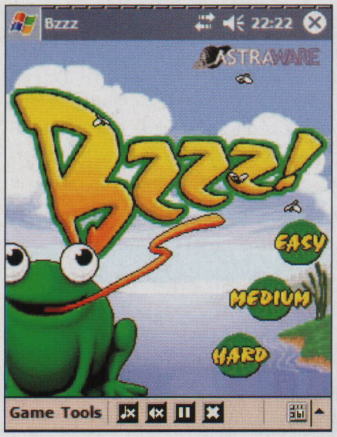
Bzzz

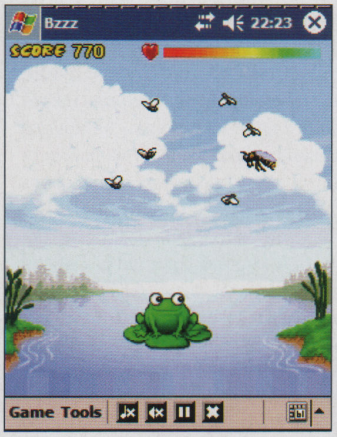
Жанр: Puzzle
Платформа: Pocket PC, Palm OS
Разработчик: Astraware
Где взять: www.astraware.com
Цена полной версии: $19.95
Требования: Pocket PC 2002 и выше, Palm OS 4.0 и выше, 289 Kb

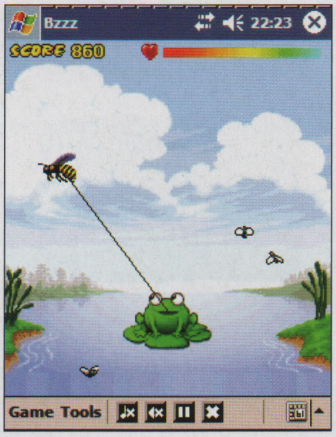
Позволим себе в очередной раз сделать оговорку, что это не автор успешно борется с графоманством, а вовсе даже концепция рассматриваемого проекта настолько элементарна, что приходится облекать ее описание в ненужные эпитеты и городить многоэтажные предложения длиной в пол-абзаца. Bzzz даже проще, чем вы думаете, и ГОРАЗДО проще, чем думает ваш сосед. Судите сами.

Имеем: лягушку — 1 шт., болото — 1 шт., мухи (ну очень вкусные!) и осы (н/ст) — неограниченно. Сидя посреди этой лужицы на листочке в шкуре прожорливого земноводного, тыкаем в экран, пытаясь зацепить языком жужжащее насекомое. Очевидно, что наиболее предпочтителен рацион из мух. Последние, если их слишком долго держать несъеденными, начинают впадать в экстаз и кусать лягушку. Осы и вовсе готовы сожрать любопытный язык безо всяких церемоний. И... и... и снова все.

По сравнению с этим образчиком творчества игроделов отечественная «Ну, погоди!» выглядит учебником по математике. Проще придумать вроде бы невозможно, хотя Astraware каждый раз доказывает обратное. Осмелимся предположить, что в следующей версии Bzzz на экране будет пустое болото без всяких там лишних лягушек и жуков, а нашей задачей окажется банальное созерцание открывающихся просторов. На сложности Hard к этому пейзажу прибавится пара заблудших голубей, и нам опять придется делать длиннющее вступление. ■







XS ВЕРДИКТ
Мило, весело, несложно.
ОЦЕНКА: ★★★½☆

Shape Shifter

Жанр: Puzzle
Платформа: Pocket PC, Palm OS
Разработчик: Astraware
Где взять: www.astraware.com
Цена полной версии: $19.95
Требования: Pocket PC 2002 и выше, Palm OS 4.0 и выше, 649 Kb

В отличие от расположившихся по соседству Bzzz и Candy Train, свежий головоломный винегрет Shape Shifter в меру оригинален. Правда, тренирует он вовсе не интеллект, как требует этого в теории жанр, а реакцию и умение расставлять предметы по своим местам в темпе вальса. Собственно, это и роднит SS с вышеупомянутыми коллегами по цеху. Но это мелочи.

На сей раз вместо лягушки/парового/водопроводчика/коготоеще нам предлагают роль гипотетического фокусника, заклеивающего дыры в цирковом полотне. Последнее поделено на 5 вертикальных полос, движущихся в противоположных направлениях и имеющих прорехи различных форм. В нашем распоряжении — детский набор фигурок, которыми и надлежит затыкать ненавистные пробоины. А чтобы процесс не казался слишком простым, сбоку тикает неумолимый хронометр, отсчитывающий время до фиаско.

И все бы ничего, если б от этой разноцветной вакханалии не начинали сбиваться в кучу глаза. Час игры в Shape Shifter перед сном может обернуться полуночным калейдоскопом в глазах с ползающими в разные стороны руками, ногами, звездами и полумесяцами. Так что не переусердствуйте. Хотя соблюсти это правило будет непросто ввиду ненормальной аддиктивности очередной забавы от Astraware. ■







XS ВЕРДИКТ
Галлюциногенная шарада с карамельками.
ОЦЕНКА: ★★★★☆

Geo Rally 2005

Жанр: Racing
Платформа: Pocket PC
Разработчик: IonFX Studios
Где взять: www.ionfx.com
Цена полной версии: $19.99
Требования: Pocket PC 2003, 10 Mb storage, 10 Mb RAM

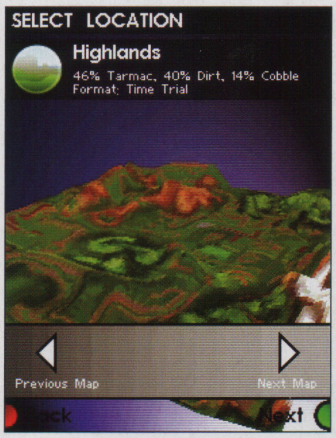
Geo Rally 2005 похожа на своего собрата, недавно перекочевавшего и на мобильники, не только на словах. Никому неизвестная парочка братьев Джонсонов из IonFX изначально делала своего «Колина». Без громких лицензий автомобильных концернов, без поддержки швейцарского часового завода Certina, без связей с World Rally Championship и прочих сверкающих бирок. Однако хуже от отсутствия этих мелочей игра не стала.

GR 2005 — «карманный» аналог CMR со своими ограничениями. С одной стороны — угловатые модели, бедные пейзажи, жалкое подобие физики и никакой поддержки EAX 4.0. С другой — полноценный гараж из нескольких машин, солидное количество сложных трасс, легкий покрасочный тюнинг и надоедливый тренер. В зависимости от сложности, придется проходить треки, сражаясь не с соперниками, а со строгой комиссией, оценивающей вождение в категориях. И если хотите получить одобрение седого куратора, придется заканчивать гонку с оценкой «А».

В совокупности с просмотром заездов достоинства Geo Rally 2005 дают ни с чем несравнимые ощущения. Все предыдущие попытки воспроизвести ралли на наладонниках после общения с творчеством IonFX кажутся смешными, пусть даже какие-то из них и выглядят более презентабельно. И если в ближайшее время у кого-то из ваших знакомых будет праздник, вспомните о GR 2005. Вместе с фаворитом прошлого месяца, StuntCar Extreme, она станет превосходным подарком любому виртуальному пилоту. ■







XS ВЕРДИКТ

«Грязные» гонки во всей красе.

ОЦЕНКА: ★★★★½

Rick Dangerous

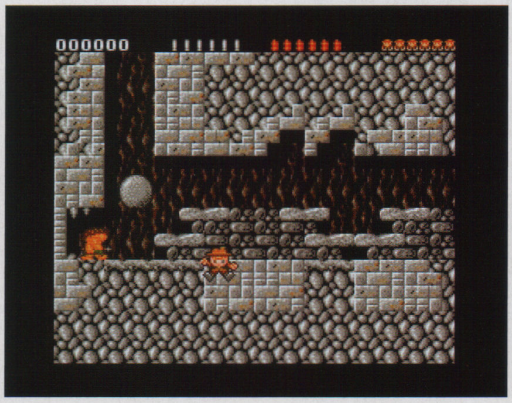
Жанр: Arcade
Платформа: Pocket PC
Разработчик: энтузиасты
Где взять: pocketinsanity.sourceforge.net/
Цена полной версии: $0
Требования: Pocket PC 2003, 2.43 Mb

Рик — мультяшный Индиана Джонс восьмидесятых. Незатейливый паренек, регулярно отправлявшийся на поиски Блестящего Нечто на восьмибитных консолях по всему миру. Никакой речи о Tomb Raider тогда не шло; покой заброшенных пещер нарушал пузатый ковбой с револьвером в одной руке и динамитной шашкой — в другой. Его знаменитое «WAAAAAAAAAA!» помнят ветераны, у которых еще пылятся на полках допотопные компьютеры и игровые приставки.

Чуть позже сценаристы переместили Опасного Рика в космос. Но до КПК пока что дошла лишь оригинальная версия из четырех локаций — South America, Egypt, Schwarzendumpf Castle и Missile Base. Если в вашей жизни попадался хоть один классический платформер, объяснять суть Rick Dangerous не придется. За два десятка лет правила не изменились: бегаем, уворачиваемся от огромных камней и кровожадных аборигенов, ставим динамит в наиболее эротичные места и пытаемся добраться до Эльдорадо живыми. Дальнейшие объяснения бессмысленны.

Удивительно, что до сих пор тотальные конверсии хитов прошлого не завалили архивы программ для «наладонников» своей массой. Ведь это как минимум отличный шанс для тех, кто по причине возраста пропустил историю индустрии и глубоко в душе имеет желание ее изучить. А как максимум — еще и прекрасная возможность для всех остальных вспомнить свое детство. Такие универсальные проекты на дороге не валяются. ■





XS ВЕРДИКТ

Ностальгия для старичков, образование для молодых.

ОЦЕНКА: ★★★★☆

Blazar

Жанр: Arcade
Платформа: Pocket PC
Разработчик: Elements Interactive
Где взять: http://www.elements.nl
Цена полной версии: $6.95
Требования: Pocket PC 2002 и выше, 2.43 Mb

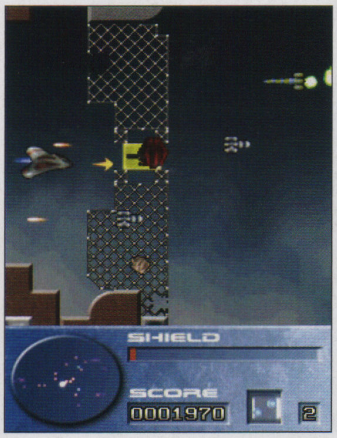
Blazar с некоторой натяжкой можно назвать вынужденной работой над ошибками. Этакой поп-культурной переделкой Foo Fighter, рассчитанной на тех, кто бился в истерике от нечеловеческой сложности «карманного» наследника Tyrian. Вот только зачем надо было НАСТОЛЬКО упрощать свой предыдущий шедевр, остается загадкой, ответ на которую известен лишь авторам.

Собственно, писать о Blazar даже пару строк нет никакого смысла. Взгляните на скриншоты, и полученной оттуда информации вам хватит за глаза, чтобы понять, в чем заключается сакральный смысл последнего проекта Elements Interactive. Если в Foo Fighter нам предлагали хоть какую-то видимость деятельности в виде различных планет со своими декорациями, фауной и целым ворохом апгрейдов, то в Blazar положили один единственный уровень длиной в бесконечность, несколько бестолковых пушек и невидимый глазу «перпетуум-мобиле», без устали генерирующий врагов. Все. Ales. Kaput.

Даже не пытайтесь искать конец пути. Его наличие есть загадка похлеще поисков края Вселенной — вам никто однозначно не ответит, есть он или нет. С такими выходными данными Blazar можно порекомендовать лишь тем, кто умирает со скуки третьи сутки подряд, и в этой жизни видел все, во всех ракурсах и позах. Остальным лучше набраться терпения и таки осилить заковыристый Foo Fighter — удовольствия будет на порядок больше. ■







XS ВЕРДИКТ

Минимальные требования: одна извилина.

ОЦЕНКА: ★★★☆☆

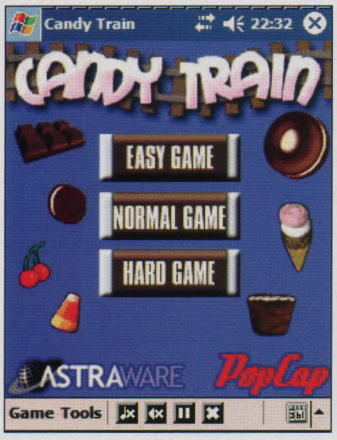
Candy Train

Жанр: Arcade/logic
Платформа: Pocket PC, Palm OS
Разработчик: Astraware
Где взять: www.astraware.com
Цена полной версии: $14.95
Требования: Pocket PC 2002 и выше, Palm OS 4.0 и выше, 481 Kb

Далеко не все проекты Astraware тянут на премию за оригинальность. Да и сложно что-то требовать от жанра, в котором, казалось бы, все места были заняты еще лет двадцать назад. С другой стороны, отдельные примеры своего творчества «загадочный» разработчик мог бы для приличия и замаскировать. Candy Train — один из таких.

Сегодня аналоги «Карамельного Поезда» можно найти на любой платформе. Разве что вместо железнодорожной магистрали вы будете прокладывать водопроводную, а на месте гудящего паровоза окажется H20. Головоломка предельно проста: целеустремленный поезд (вода) движется по уже проложенному пути, пыхтя и собирая редкие бонусы; вы, в свою очередь, со спринтерской скоростью подкладываете ему рельсы (трубы) с целью слепить дорогу подлиннее. Если в какой-то момент замешкаться, состав свалится на обочину, и вы увидите ободряющий Game Over. Попробуйте на легком уровне сложности. Всего их три.

Если бы социалистические архитекторы внедрили такую практику при строительстве БАМа, мы бы сейчас вовсю пользовались плодами «стройки века». Но, увы, ни БАМа, ни свежих мыслей от Candy Train вы не дождетесь в ближайшую вечность. Правда, ходят слухи, что Байкало-Амурскую Магистраль в ближайшие годы таки ж восстановят. Чего не скажешь о Piper (она же Candy Train), высосавшей из собственной темы все соки еще при рождении. Нынешние времена могут добавить ей разве что онлайновую поддержку да милую фоновую музыку. ■







XS ВЕРДИКТ

Классический Piper встал на рельсы.

ОЦЕНКА: ★★★½☆

PLAYMOBILE
портал мобильных игр

Отправьте sms- ку с кодом игры на номер 3010. После отправки с Вашего счета будет списано 2$. Для получения игры стоимостью 4$ необходимо отправить два sms.

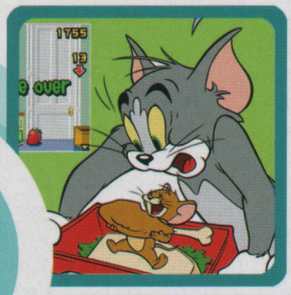
ТРУБА ЗОВЕТ!



MIGHT AND MAGIC

Героический ролевой эпос «Магия и Мечи» проложил себе дорогу на мобильники. Прими и ты участие в этом бесконечном приключении!
Для тех, кто больше знаком со вселенной Might and Magic по стратегическому сериалу Heroes of Might and Magic, наверняка будет очень приятно встретить знакомых героев и лично посетить некоторые города страны Эрафии.
По сюжету, в мобильной версии главному герою по имени Эван предстоит спасти похищенного короля из лап демонов. В пути ему встретятся, как враги, так и возможные друзья. Всего в игре 15 уровней.

Цена 4$. Для телефонов: Motorola C380, C650; Nokia 3100, 3200, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 7210; Siemenss C60, C65, M55; SonyEricsson T610, Z600
Код игры: 971275100988



ТОМ И ДЖЕРРИ БОРЬБА ЗА ЕДУ

Том и Джерри снова в деле. К неугомонному мышонку Джерри приехал в гости его племянник Нибл. Его надо накормить, стащив у кота аппетитные окорочка, сыр и прочие вкусняшки! Естественно, Том не позволит двум мышам безнаказанно грабить запасы еды.

Цена 2$. Для телефонов: Nokia 3100, 3200, 3510i, 6100, 6230, 6600, 6610, 7210; Samsung E700; Siemens C65, CV65, CX65, CXT65, CXV65, M65; SonyEricsson K500i
Код игры: 971132400988



PLAYMAN BEACH VOLLEY

Пляжный волейбол из серии Playman Sports — отличная игра с летним настроением. Компания-разработчик, Mr.Goodliving, специально подготовила локализованную версию для российских пользователей. Не секрет, что спортивная серия Playman Sports добилась в нашей стране высокой популярности.

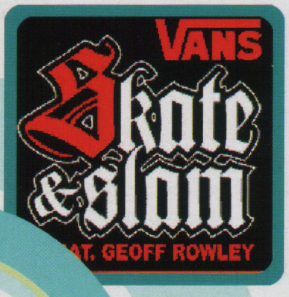
Цена 2$. Для телефонов: Motorola C450; Nokia 3100, 3200, 6100, 6220, 6230, 6600, 7210; Samsung E100, E700, X100, C65; Siemens S65; SonyEricsson K700i, T610, T630
Код игры: 969852300988



CANNONS

Классическая аркада (помните Scorched Earth или Worms?). Вы управляете своей пушкой, и ваша задача — уничтожить вражескую пушку метким выстрелом. Все не так просто: вам мешает ветер и неровности местности.
Каждый раз местность генерируется случайным образом, поэтому стрелять придется по навесной траектории, тщательно рассчитывая угол наклона пушки. Да и противник не дремлет.

Цена 2$. Для телефонов: Nokia 3100, 3200, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6600, 6610, 7210, SonyEricsson T610, T630, Z600
Код игры: 971274800988



VANS SKATE & SLAM FEATURING GEOFF ROWLEY

Экстремальная игра для всех любителей скейтбоарда. Знаменитая команда приглашает тебя в свои ряды. Но при условии, что ты пройдешь все задания!

Цена 4$. Для телефонов: Motorola C380, E398; Nokia 3100, 3200 , 3510i, 6100, 6230 , 6600, 6610, 7210; Samsung E700; Siemens C65, CX65; SonyEricsson T610, T630
Код игры: 971295300988



OMNICIDE

Омницид, или всеобщее уничтожение. Мы никогда не знали этого раньше. Ранним утром десятки наших городов были стерты с лица Земли. И безумная орда, окрашенная в цвет крови, обрушилась на наши границы. Они называли это цветом рассвета, но мы знали — это был цвет заката.
И только ты, генерал, мог остановить их...

Цена 2$. Для телефонов: Nokia 3100, 3200, 6100, 6230, 6600, 6610, 7210, N-Gage; Samsung X450; Siemens C60, C65, M55, MC60, S55; Motorola C380, C650, V600
Код игры: 969982200988



PORT ROYALE 2

Пиастры, пиастры, сундук мертвеца, йо-хо-хо и бутылка рома... кто впитал эти ценности с молоком матери, кто ел мясо с ножа, тот будет в Порт-Рояле как дома. Первая пиратская стратегия, выпущенная для мобильников! Хочешь — грабь, хочешь — торгуй, хочешь — строй. Здесь можно все.

Цена 4$. Для телефонов: Motorola C650; Nokia 3100, 3200, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 7210; Samsung E700; Siemens C65, M55, MC60; SonyEricsson K700i, T610
Код игры: 969872900988



TOWNSMAN 2 GOLD

Лучший мобильный симулятор города возвращается! Теперь ты правитель целого королевства. Замки и хижины в твоей власти. И теперь ты должен не только строить, но и защищать свою страну от врагов!

Цена 2$. Для телефонов: Nokia 3100, 3200, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6620, 7200, 7210, 7250i; Samsung E700; Siemens CX65; SonyEricsson K700i, T610
Код игры: 969495800988



QUEST CRAFT

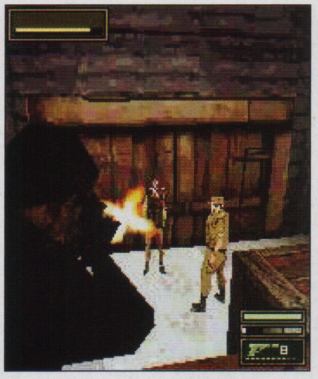
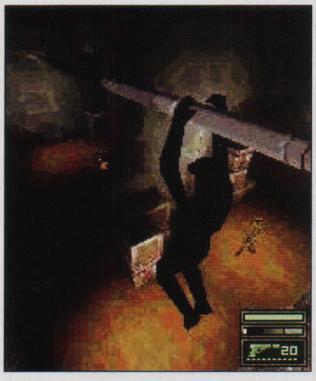
Сегодня ты сыграешь на стороне Зла и разрушишь империю Короля-Святого. Хочешь примерить темную корону, хочешь почувствовать как жмет кольцо власти? Эта игра ждет тебя! Давным-давно, Король-Демон решил подчинить себе всю Империю Веры. Но герои и героини, объединив усилия, разметали темную орду, словно шторм рыбачьи лодки.

Цена 2$. Для телефонов: Motorola C380, C650; Nokia 3100, 3530, 6100, 6230, 6600, 6610; Samsung C100, X100 , X600, C60; Siemens CX65, M55; SonyEricsson K700i
Код игры: 971376900988

Для абонентов МТС, БиЛайн, Мегафон, БайкалВестКом, НТК, ЮУСТ Оренбург GSM, Дон Телеком. По вопросам работы сервиса обращайтесь support@playmobile.ru.



Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory




Жанр: Stealth action **Разработчик:** Gameloft **Издатель:** Gameloft
Сайт разработчика: www.gameloft.com

Вот и на N-Gage появилась полноценная игра о похождениях супершпиона Сэма Фишера. Нет, на этой платформе, конечно, уже был двухмерный экшн, гордо носивший название Splinter Cell, но максимального размаха на N-Gage серия достигла лишь с выходом Splinter Cell: Chaos Theory. По сути, нам досталась миниатюрная версия игры для приставок и персональных компьютеров. Трехмерная графика — есть. Все самые сногсшибательные трюки главного героя — в наличии. Тонна высокотехнологичных гаджетов на все случаи жизни — имеется!

Сюжетно версия для N-Gage повторяет сценарий консольных товарок и крутится вокруг очередного заговора против человечества, на этот раз родиной из Перу. Игрока ждут восемь миссий, каждая из которых будет происходить в уникальной локации, со своими задачами и методами их выполнения. Конечно, особой нелинейностью прохождение уровней не блещет, но в целом спектр миссий, выполнямых Фишером, радует своим разнообразием.

N-Gage-версия Splinter Cell сохраняет дух своих старших сестер. Полная тишина, скрытность, и лишь глухое бульканье врага, оседающего с перерезанным горлом на пол, сообщает окружающему миру, что где-то рядом выполняет свою секретную миссию один из самых тренированных в мире оперативников. Игра берет за жабры сразу, заставляя хорошенько подумать, прежде чем влетать на всей скорости в очередную дверь, а то и вовсе засунуть под нее оптический кабель, дабы оглядеть, что творится внутри. Волей-неволей начинаешь тщательно просчитывать время и место появления вражеских патрулей, выбирать нужные моменты для стремительного броска или меткого выстрела в голову. Все почти как в консольной версии.

Впечатляет трехмерная графика: симпатичные текстуры, красивые модели, великолепная анимация (которая, кстати, взята из Chaos Theory для X-Box), создают очень привлекательную картинку. Не отстает и звук: сочный, четкий и очень яркий, он способствует крайне позитивному впечатлению от игры. Не забудем и о музыке, ненавязчиво настраивающей на общую атмосферу проекта — отдельное спасибо композитору.

Само собой, без недостатков не обошлось: временами прохождение кажется чрезвычайно затянутым, автосейвы стоят не так часто, как хотелось бы, да и враги порой совсем неадекватно реагируют на наше лучезарное появление. Но, тем не менее, перед нами очень приятная игра, на которую не грех потратить драгоценные минуты своего свободного времени. ■

XS ВЕРДИКТ

Миниатюрный, но полноценный Splinter Cell. Долгие часы счастья гарантированы!

ОЦЕНКА: ★★★★☆



X-Men Legends

Жанр: Stealth action **Разработчик:** Barking Lizards
Издатель: Activision **Сайт разработчика:** www.barkinglizards.com













Разработчики X-Men Legends решили не идти по дорожке, проторенной другими создателями игр по фильмам/комиксам. Никаких уже слегка поднадоевших аркад или экшнов — ребята из Activision выдали нам самую настоящую Diablo-подобную RPG! Причем проект получился очень и очень самобытным, интересным и достаточно глубоким, чтобы надолго удержать игрока перед экраном мобильника.

Первое, чем встречает нас X-Men Legends — полноценный вступительный видеоролик, повествующий о событиях, из-за которых бравой команде мутантов снова требуется вступить в бой. Как обычно, по ходу прохождения выясняется, что дело не обошлось без извечного врага Икс-менов — Магнето и Темного Братства злых мутантов. В целом, сюжет выполнен в духе комиксов и снятых по ним фильмов, так что ложку бреда ему простить можно.

Итак, в наше распоряжение попадает отряд мутантов из четырех человек (человек ли?). И если в первой миссии изменить состав мы не можем, впоследствии открывается неплохой набор различных Икс-менов, каждого из которых мы можем взять на задание. По ходу дела наши герои набирают уровни, раздаваясь в плечах и прокачивая навыки. Тут все зависит от желания игрока: хочешь, сам занимайся профессиональным ростом каждого героя, хочешь — оставь это на попечение AI.

В игре присутствует достаточно большое количество диалогов, львиная доля которых щеголяет полноценной озвучкой. Вообще, милая болтовня с остальными членами отряда или захваченными врагами приятно разбавляет процесс бесконечного избиения живой силы противника. А в ней недостатка не будет: врагов много, они злые и их надо мочить. Кроме того, время от времени на пути попадаются полноценные антигерои-мутанты, сражения с которыми доставляет много хлопот.

Тут и там будут попадаться различные предметы, начиная от банальных аптечек и подзарядок для выполнения супер-ударов, до специальных приспособлений для снятия тех или иных состояний героев. Очень радует, что даже в горячке здешнего боя (который больше всего напоминает свалку) использовать предметы, выбирать активного персонажа и менять используемые суперудары просто и удобно, благодаря грамотному управлению.

Графика у игры очень хороша: прекрасно прорисованы и анимированы спрайты, отлично выполнены спецэффекты, разве что локации могли бы быть поразнообразней, ну да бог с ними. На фоне всех плюсов X-Men Legends эти мелочи почти незаметны.

Activision подарила нам очень крепкий, интересный и качественный проект. Фанатам «Людей Икс» играть обязательно, всем остальным очень рекомендую присмотреться. ■

XS ВЕРДИКТ

Diablo с большим уклоном в RPG. Отличное развлечение.

ОЦЕНКА: ★★★★☆

Nokia 9300

Именно это мы и называем «инновации»

ШАГ ВПЕРЕД XS MAGAZINE ШАГ ВПЕРЕД

$710



НА ЗАМЕТКУ

Диапазон: GSM 900/1800/1900
Экран: TFT, 640x200 точек
Память: 80 Мб встроенной памяти, слот расширения MMC (128 Мб в комплекте)
Разговор/ожидание: до 4 ч/до 200 ч
Размеры и вес: 132x51x21 мм, 167 г

БОЛЬШЕ И ЛУЧШЕ

Флагманская модель линейки Nokia Communicator — 9500 — отличается от своего младшего собрата лишь встроенным модулем беспроводной связи Wi-Fi, а также немного большими размерами и весом. Ну и ценой, понятно.



Nokia продолжает экспансию на рынок функциональных смартфонов и коммуникаторов. Покорив все имиджевые вершины, освоив бескрайние просторы бизнес-решений, финские маркетологи принялись за рынок клавиатурных коммуникаторов. Сделаем маленькое лирическое отступление и отметим, что коммуникаторами принято именовать обыкновенный КПК с интегрированным модулем сотовой связи. Однако Nokia решила перевернуть все с ног на голову и выпустить собственный класс устройств Nokia Communicator с удобной QWERTY-клавиатурой на базе усовершенствованной платформы Series 80. В свет было выпущено две модели: увесистый и чрезвычайно функциональный 9500 и куда более компактный 9300.

Размеры новинки сопоставимы с габаритами сотовых телефонов прошлых лет. А вот вес устройства не столь критичен — 167 граммов не отяготят ваш карман. На лицевой панели находится маленький экран с разрешением 128x128 точек и поддержкой 65 тыс. цветов. Ниже расположены навигационные кнопки и клавиатурный блок. С правого торца коммуникатора обнаружился ИК-порт, снизу — разъемы для подзарядки и подключения серийного кабеля. С обратной стороны, под крышкой аккумуляторного отсека спрятан слот расширения памяти. Зачем было убирать его внутрь — неясно, ведь смена карточек происходит при включенном питании. Следует отметить, что в комплект поставки устройства входит маленький MMC-модуль емкостью 128 Мб.

Конечно, внешний вид у 9300 не из лучших, но данная модель притягивает другим. Корпус устройства раскрывается до 180 градусов и в мановение ока превращается в коммуникатор. Здесь находится яркий и насыщенный дисплей с разрешением 640x200 точек. Такого размера хватит на просмотр любой интернет-странички, а также для комфортной работы с текстовыми документами и электронными таблицами. Специально для этого производитель позаботился о русифицированной QWERTY-клавиатуре. Подобное решение позволяет добиться максимальной скорости печати, и лишь незначительные проблемы вызовут нестандартное расположение пары-тройки клавиш, да отсутствие подсветки кнопок. Неподалеку расположился удобный навигационный джойстик, с помощью которого пользователь может перемещаться в многочисленных меню и управлять курсором во встроенном браузере. Функциональные возможности 9300 также вынесены на клавиатуру и активируются одновременныым нажатием клавиш. Важно сказать, что у верхней кромки клавиатурного блока находятся кнопки быстрого вызова основных приложений Symbian OS. ■

XS ВЕРДИКТ

Возможности Nokia 9300 поражают. Эта модель может с легкостью заменить карманный компьютер, смартфон и даже ноутбук!

ОЦЕНКА: ★★★★★

Samsung SGH-D500

Мобильный гламур

НА ЗАМЕТКУ

Диапазон: GSM 900/1800/1900
Экран: TFT, 260 тыс. цветов
Память: 96 Мб встроенной памяти
Дополнительно: 1,3 Mпикс камера, 64-тональная полифония
Разговор/ожидание: до 3 ч/ до 220 ч
Размеры и вес: 93.5x45.7x23.5 мм, 99 г

Мы с нетерпением ждали эту полнофункциональную новинку от Samsung. Немудрено — телефон оснащен несметным количеством интереснейших функций, поддерживает протоколы беспроводной связи, оборудован качественной фотокамерой. Аппарат доступен в двух цветовых решениях — серебряном и черном. Раздвижной корпус притягивает взор и очаровывает. Телефон весьма компактен, с легкостью помещается в ладони и чрезвычайно удобен в обращении.

Большую часть лицевой панели занимает яркий TFT-дисплей с разрешением 176x144. По аналогии со своим предшественником, матрица в D500 отображает до 260 тыс. цветов и оттенков. Телефоны Samsung славятся превосходными STN и TFT-экранами, и этот — не исключение. Чуть ниже дисплея расположена аккуратная резиновая вставка для упора пальца и раскрытия аппарата — в отличие от того же E800, раздвижной механизм стал гораздо легче. Эргономика клавиатуры и управляющих клавиш на высоте — большие кнопки удобны в использовании. На задней панели D500 обнаружился маленький объектив 1,3 Мпикс камеры, зеркальце для автопортретов и на удивление яркая вспышка. Складывается ощущение, что производители пытаются удивить покупателя многообразием поддерживаемых функций и качеством съемки встроенных фотокамер. Четкость изображения и насыщенность красок выше всяческих похвал! В недрах памяти телефона отыскался и программный MP3-проигрыватель. Интересная особенность: воспроизведение композиций возможно и через внешний динамик SoundMate, стоимость которого варьируется в пределах от $10 до $15. Тут же стоит затронуть вопрос о размере встроенной памяти. Ее объем у D500 составляет 96 Мб (что для «обычного» телефона просто невероятно) и распределяется под нужды различных приложений динамически. Так, 4 Мб отведено под Java-апплеты, порядка 5 Мб уходит на картинки и мелодии, оставшееся же место находится в полном распоряжении пользователя. Учитывая, что встроенная камера умеет и видео снимать — такой объем не помешает.

Говоря о функциональных возможностях данной модели, следует указать и на поддержку беспроводной связи. Да-да, перед нами первый телефон Samsung со встроенным модулем Bluetooth! Конечно, до этого было множество аппаратов с портом инфракрасной связи, однако, как показывает практика, здесь-то пользователи и сталкивались с непреодолимым рядом проблем.

Громкая 64-тональная полифония, интересный дизайн, высокая функциональность, внушительный объем памяти, приятный программный интерфейс и немалое число предустановленных приложений доказывают, что Samsung SGH-D500 — одна из лучших моделей в своем классе! ■



$590

А ТЕПЕРЬ — ДИСКОТЕКА!

С правой стороны телефона находится интерфейсный разъем miniUSB, в который пользователь вправе подключить серийный кабель или же фирменный динамик громкой связи SoundMate. Заметим, что последний не входит в комплект поставки аппарата.



XS ВЕРДИКТ

Samsung выпустила функциональный, отчасти пафосный и, по большому счету, стильный девайс. Вдвойне приятно присутствие встроенного модуля беспроводной связи Bluetooth — телефоны этой марки наконец-то избавились от своего главного недостатка.

ОЦЕНКА: ★★★★½

ASUS MyPal A730W

Максимальная функциональность



$600



НА ЗАМЕТКУ

Операционная система: Windows Mobile 2003 SE
Процессор: Intel XScale PXA270 520 МГц
Память: 128 Мб ОЗУ, 64 Мб ПЗУ; карточки SD/MMC, CF
Размеры и вес: 117.5x72.8x16.9 мм, 170 г
Дополнительно: Bluetooth 1.1, Wi-Fi, камера 1.3 Mпикс

Карманных компьютеров должно быть больше, хороших и разных, — подумали в ASUS и выпустили доработанную версию своей очень удачной прошлогодней модели. Подобное решение оправдывает себя по двум причинам. Во-первых, следовало поддержать морально устаревающую модель и — что немаловажно! — исправить значительное количество недоработок. Во-вторых, для достойной конкуренции с Fujitsu Siemens Pocket LOOX 720 и Dell Axim X50v необходимо добиться максимальной функциональности наладонника. Так, наш старый знакомый обрел 128 Мб ОЗУ, 64 Мб энергонезависимой ПЗУ и обзавелся модулем беспроводной связи Wi-Fi (IEEE 802.11b). Управление сетевыми настройками, подключение к хот-спотам, передача данных на другие компьютеры производится с помощью фирменной утилиты. Про качество соединения и говорить не приходится — оно просто на высоте!

Отдельных слов заслуживает дисплей A730W. Тонкопленочная матрица выполнена по технологии TFT и работает в режиме VGA с разрешением 480x640 точек. Экран поражает контрастом и четкостью, яркими и насыщенными цветами. Естественно, за счет большей разрешающей способности пользователи получают возможность просмотра полноразмерных интернет-страниц, таблиц Excel и качественных фотоснимков.

Под внушительным слоем черного пластика и текстолита находится 520 МГц процессор XScale PXA270. Остается только догадываться, отчего производитель не пожелал использовать 620 МГц версию процессора. Как мы уже говорили, новинка обзавелась значительным объемом встроенной памяти. Расширить последнюю помогут разъемы стандарта SD/MMC и CF. Дополнительные 512 Мб на flash-карте могут пригодиться для воспроизведения музыкальных композиций, хранения фотографий и просмотра уже отснятого материала. Здесь важно упомянуть традиционно высокое качество звучания всей линейки MyPal. В настройках операционной системы доступна регулировка высоких и низких частот, баланса и тембра воспроизводимого звука. Обратим внимание и на встроенную 1,3 Мпикс камеру. Несмотря на наличие вспышки и безумную разрешающую способность, качество снимков впечатляет не сильно. Как и прежде, изображению немного не хватает яркости, контрастности и насыщенности. Однако непритязательному фотолюбителю она непременно пригодится, учитывая объем доступной памяти устройства и вполне приемлемое качество фотографий, сделанных не в темном помещении. ■

КОМПЛЕКТАЦИЯ

В комплекте с карманным компьютером поставляется качественный чехольчик, адаптер питания, крэдл с дополнительным стилусом, кабель для подключения USB-устройств и второй аккумулятор. По всей видимости, решено не жертвовать весом девайса и предложить пользователям весьма оригинальное решение. Сменить батарею просто — достаточно лишь сдвинуть заднюю панель. Заметим, что за сохранность содержимого памяти отвечает резервный аккумулятор.

XS ВЕРДИКТ

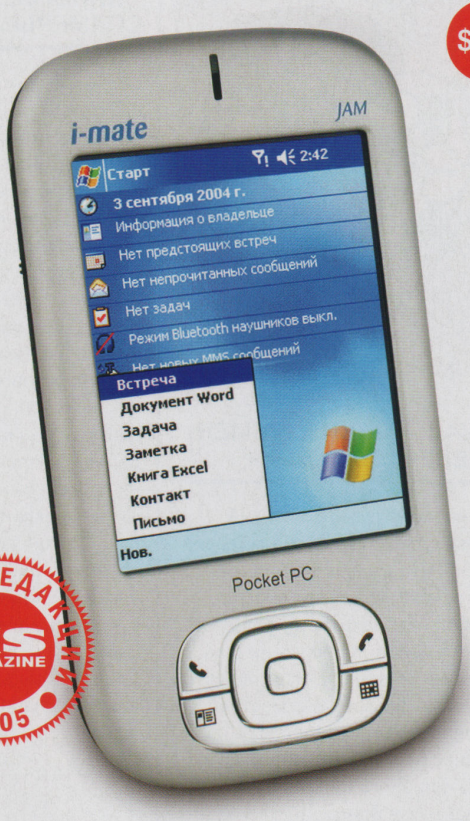
Компания ASUS выпустила доработанную и обновленную модель линейки MyPal. И ведь не случайно — на подходе целая орда конкурентов в лице Fujitsu Siemens, Dell и HP. Битва будет жаркой.

ОЦЕНКА: ★★★★½

i-mate JAM

Мал да удал

$680





НА ЗАМЕТКУ

Диапазон: GSM 900/1800/1900
Операционная система: Windows Mobile Phone Edition 2003 SE
Процессор: Intel XScale PXA270 416 МГц
Память: 64 Мб ОЗУ, 64 Мб ПЗУ
Разговор/ожидание: до 5 ч/до 150 ч
Размеры и вес: 108x58x18 мм, 150 г

ЭТА МУЗЫКА БУДЕТ ВЕЧНОЙ, ЕСЛИ...

В комплекте поставляется добротная стереогарнитура, благодаря которой можно использовать коммуникационные возможности аппарата, не доставая его из чехла (тоже, кстати, есть в комплекте). Но гораздо привлекательнее возможность наслаждаться в пути любимой музыкой. Для этого понадобится установить программный проигрыватель, да приобрести вместительную карточку расширения памяти стандарта SD. В такой амуниции JAM даст фору множеству известных плееров.



Компания i-mate известна российскому покупателю по серии функциональных смартфонов на базе Windows Mobile for Smartphone и не менее примечательной линейке коммуникаторов. Все они основаны на разнообразных платформах от тайваньского производителя HTC. Последний разрабатывает немало наладонников, сотрудничает с подразделениями Fujitsu Siemens, Dell и HP, а также является партнером Microsoft по производству портативных компьютеров.

Сегодня к нам попал малютка-коммуникатор i-mate JAM, построенный по образу и подобию HTC Magician. Дизайн новинки не пестрит изысками, а потому достаточно оригинален. Можно даже сказать, что таким подходом он напоминает продукцию культовой Apple, а это, между прочим, недетский комплимент. Главная же особенность JAM — он действительно точно такого же размера и веса, что и обычный телефон, например, Nokia 7610. Только вот это даже не смартфон, а полноценный коммуникатор на базе Pocket PC.

Лицевая панель элегантного корпуса содержит очень качественный QVGA-экран разрешением 240x320. Понятно, что из-за небольшого размера самого устройства пришлось уменьшить и экран, однако это практически не сказывается на повседневной работе. Чуть ниже находятся навигационная клавиша и четыре программные кнопки. Ближе к верхнему торцу расположен индикатор приема GSM-сигналов, беспроводной связи Bluetooth, да заряда аккумуляторных батарей. По боковым поверхностям девайса проходит аккуратная пластмассовая вставка с наклонными ребристыми выступами. С обратной стороны обнаружились маленькое зеркальце для автопортретов и объектив 1,3 Мпикс фотокамеры. Важно сказать, что, в отличие от великого множества других наладонников, i-mate JAM способен хорошо снимать при любом освещении. Фотографии получаются четкие и яркие, огорчают лишь незначительные искажения некоторых оттенков. Тут же находится и съемная батарея емкостью 1200 мА*ч, под ней — разъем для sim-карточки. С верхней стороны коммуникатора расположен слот расширения памяти, а снизу — коммуникационный порт miniUSB и 2,5-миллиметровый разъем для наушников. И раз уж зашла речь, отметим, что i-mate JAM оборудован 64 Мб оперативной памяти. Такое же количество приходится и на долю энергонезависимого ПЗУ. Не менее важно сказать и про 416 МГц Intel XScale PXA270, обеспечивающий достойную производительность наряду с низким энергопотреблением.

Безусловно, отличный выбор для тех, кто хочет иметь в одном миниатюрном устройстве и КПК, и телефон, и медиаплеер. ■

XS ВЕРДИКТ

Да, в продаже появился маленький, неимоверно функциональный и на редкость эргономичный коммуникатор на базе Pocket PC. Смущает лишь несколько завышенная цена, но ведь понты — они дороже денег.

ОЦЕНКА: ★★★★★

ONLINE NEWS

Станислав Полозюк (stanislav@donpac.ru)

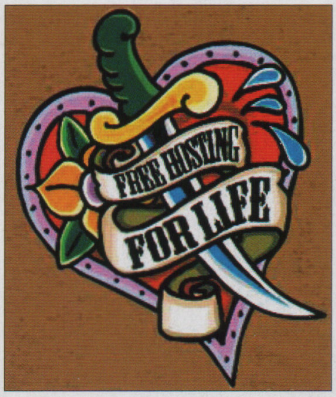
НЕМЦЫ ЛЮБЯТ ПОДЕШЕВЛЕ

Один из крупнейших провайдеров Германии T-Online (http://www.t-online.net) сделал подарок пользователям. Теперь каждый может приобрести круглосуточный доступ в Сеть всего за $3,99 в месяц. При этом новый сервис под именем Congster предоставляет своим абонентам лишь доступ в Интернет без каких-либо дополнительных сервисов (почтовый ящик, например), зато с лимитом трафика аж в 2 Гб. Кому мало, могут докупить еще 8 Гб за $12,99. Говорят, дурной пример заразителен. Вопрос: когда же «заразятся» отечественные провайдеры?

«ЛОКАЛЬНЫЕ» SMS

Интересную разработку под названием «цифровое граффити» представила компания Siemens. Суть проекта заключается в разработке нового алгоритма передачи SMS (неважно, будут они посланы с телефона или через Интернет), который позволяет привязывать сообщения к определенному месту на планете. Когда абонент оказывается в пределах заданной зоны, то он автоматически получит сообщение на свой телефон. Кроме этого, такое сообщение может читать не только адресат, но и все, кто попадет в это место. По словам руководителя проекта, Дитера Кольба (Dieter Kolb), это как нанести граффити на стену (его все будут видеть). Но можно взглянуть на эту разработку с другой стороны — еще одна эффектная технология, которой могут воспользоваться спамеры.



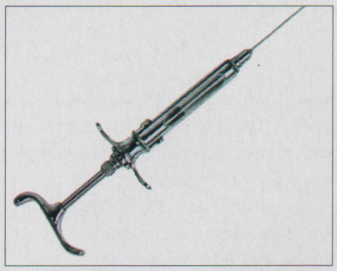


США И РОССИЯ: ОБМЕН «НЕЛЕГАЛЬЩИНОЙ»

До недавнего времени США твердо держали звание мировой арены нелегальных ресурсов Интернета. Но, к глубокому сожалению некоторых сетевых экстремалов, Америка начала сдавать позиции. Если в 2003 году «нелегальщины» с местной пропиской было около 50%, то сейчас эта отметка упала до 40% мирового андеграунда. Как известно, в одном месте убавилось, в другом — прибавилось: доля России за этот период выросла с 23% до 31%. Прибавление отмечено и в других странах — Китае, Японии, Таиланде. Возгласы «Ура, русско-китайское порно!» неуместны — факты плачевные...

СКАНЕРЫ... СПАМЕРЫ... СКАМЕРЫ!

Скамеры — это не звери в зоопарке, а новый вид интернет-мошенников, пытающихся обманом выманить деньжат у доверчивых обитателей всемирной «паутины». В своем «черном» ремесле они пользуются традиционными способами: поддельные сайты сетевых магазинов, банков и так далее. Но, возможно, теперь ситуация изменится — на скамеров ополчились такие гиганты как Microsoft, eBay и PayPal, создавшие специальную службу (доверия?). Человек, наткнувшийся на поддельный сайт, может сообщить о факте в эту «организацию» (а точнее — в ее централизованную базу данных). После чего разбирательство переходит в «длинные руки» компаний, чьи сайты были подделаны. А уж эти люди крайне заинтересованы в преследовании и разоблачении аферистов.





ДЕНЬГИ + ОБЩЕНИЕ = = ДОВЕРИЕ

Один из крупнейших сервисов виртуальных денег в новой версии своего цифрового кошелька WM Keeper Classic 2.3.0.2 включил поддержку видеоконференций через платный сервис VideoPort.ru (http://videoport.ru). Для этого пользователю понадобится специальный плагин, микрофон, колонки и, конечно, подключенная к компьютеру камера. Как полагают маркетологи, такой шаг укрепит положение многих коммерческих ресурсов Интернета, повысит уровень доверия к ним со стороны клиентов и значительно увеличит вероятность покупки за счет личного общения с менеджерами. Но будет ли популярным такой сервис в России? В нашей стране пока преобладает медленный «модемный» доступ, тогда как для видеоконференций нужен быстрый Интернет.

«УМНЫЕ» ЗАПРОСЫ

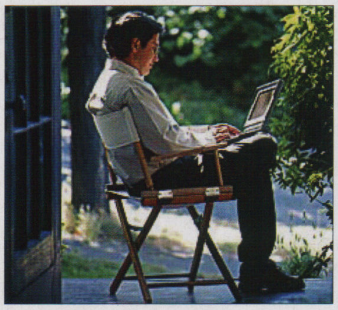
Как фильмы бывают хорошие, плохие и индийские, так и люди, на удивление, бывают умные, глупые и все остальные. Последние в совокупности со вторыми нагружают поисковики всякими диковинными запросами. К примеру, по сообщениям BBC (http://www.bbcrussian.com), поисковая система которого использовалась в этом году рекордное количество раз (около 277 млн.), пользователями были заданы очень смешные вопросы. Например, «Что такое собака?», «Что значит цифра 4 в числе 40052308090?» и так далее.



Станислав Полозюк stanislav@donpac.ru

«УДАЛЕННЫЕ» ЯПОНЦЫ

«Ни дня без новшеств» — похоже, таков девиз жителей Страны восходящего солнца. Министерство телекоммуникации Японии решило убить двух зайцев, для чего к 2010 году 20% трудоспособного населения страны будет переведено на удаленный режим работы — с использованием широкополосного доступа в Интернет и современных коммуникационных сервисов (например, видеоконференций и сетевых пейджеров типа ICQ). Новшество будет внедряться поэтапно: уже с первых месяцев 2005 года 6 сотрудников министерства один-два раза в неделю будут отсутствовать в офисе и работать из дома или библиотеки. Если эксперимент завершится удачно, то это позволит увеличить эффективность труда (первый «заяц»), а также «разгрузить» вагоны метро и уменьшить пробки на дорогах в часы пик (соответственно, второй «заяц»).



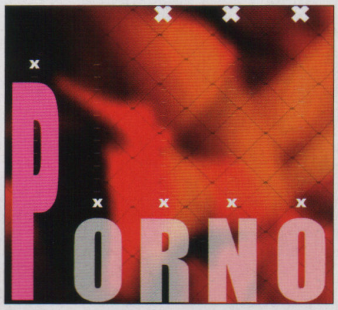


«ШИРОКОПОЛОСНЫЙ» КИТАЙ

Быстрый доступ (будь то xDSL, ISDN или выделенная линия) в Интернет набирает обороты и завоевывает популярность по всему миру. Провайдеры предлагают беспрецедентные цены: за последние 3 года стоимость широкополосных подключений упала более чем в 2 раза, а скорость при этом возросла в 5 раз. Китай в этом плане не исключение. На волне «бума» примерно половина всех пользователей Всемирной сети в стране (их около 94 млн. человек) использует широкополосный доступ, а это целых 43 млн. китайцев. Удивляет лишь малая востребованность «интернизации» — лишь 7,2% китайцев регулярно пользуются Интернетом.

ПОРНО САЙТЫ, УВЫ, ТОЛЬКО ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ?

Израильские ученые (наконец-то обошлось без японцев... — прим. авт.), обеспокоенные все возрастающим числом порно-ресурсов, изобрели устройство, способное закрывать доступ к порно-контенту детям. Называется изделие AGR. Принцип действия прибора довольно интересен: человек подносит кулак к входному сканеру AGR, который определяет плотность самой длинной кости среднего пальца. И если она оказывается недостаточно плотной, то включается программа-цензор, блокирующая доступ к порно-сайту. Если плотность достаточная (человек старше 18 лет) — путь открыт. Что интересно, цена этого «ноу-хау» всего $25. И как заверяют разработчики, гарантируется 100% точность.





«ЗАРАЗНОЕ» ВИДЕО

В Интернете начал «гулять» новый троянец Trojan-Downloader.WMA.Wimad, причем сразу в двух версиях — «A» и «B». По сообщениям специалистов компании Panda Software (http://www.viruslab.ru), для распространения троянца используется технология аутентификации, примененная в Microsoft Windows Media Player. Зараженные WMV-файлы оказываются якобы защищенными лицензиями, выданными Overpeer и Protectedmedia. При запуске такого видеофайла вирус создает видимость скачивания соответствующей лицензии, но на самом деле троянцы перенаправляют пользователя на хакерские сайты, где и происходит заражение шпионскими модулями и вирусами.

РАЗГОВОРЫ ВМЕСТО ИГР

По статистике, свыше 75% населения США имеют доступ в Сеть из дома или офиса. По исследованиям ученых Стэнфордского Института (http://www.stanford.edu), около 57% времени, проведенного в Интернете, американцы тратят на чаты, общение в IM-сетях, проверку почты. Не прочь пользователи США и поиграть, правда, не так уж и часто — на онлайновые развлечения тратится всего около 9% времени, проведенного в Сети.



YAHOO ТЕПЕРЬ МАЛЬЧИК

Благодарность румынских молодоженов глобальной сети, где они встретили друг друга, не знает предела. После трех месяцев общения в Интернете Корнелия и Нону поженились, и в канун рождества у них появился ребенок, которого они назвали... Яху. На первый взгляд, все это выглядит безумно, но вспомните, например, историю России, когда в эпоху социализма люди получали удивительные имена — Октябрина, Тракторина и т.п. Возможно, по мере развития культуры сетевых знакомств имя Яху уже не будет резать слух, и в нашей стране появятся свои Яндекс, Чатру или Рамблер.

С Сергеем Долинским dolser@gagrinclub.ru

Недетские игры



Здравия желаю! Сегодня подобрать развлечения уговорили меня, Степана, по батюшке — Тимофеевича. Признаюсь, в моем XVII веке народ любил другие забавы — все больше восстания или бунты. В нынешнее время с этим, похоже, не так просто. Хотя, если покопаться в этом вашем Интернете, то можно отыскать кое-что небезынтересное. С моей точки зрения, конечно. Так что не взыщите, ежели кому нынешняя подборка не по вкусу придется, серьезным людям — серьезные игры.



Убить ДеБилла

Интернет: http://www.ifun.ru/?p=f&id=232
CC: ***222 литра крови!***

Думаю, все видели последний фильм Квентина Тарантино. Я, как и верный мой дружок, Сережка Кривой, да и весь круг наш казачий до сих пор под впечатлением — много крови пролилось, ох, знатно девка дело ратное разумеет! Чтобы фильм великий не забывать, регулярно зарубаю в игре этой полтинничек-другой отморозков в черных масках. Надо заметить, 2D-графика в этой забаве ладная, плюс отрубать можно ноги, руки, головы и еще бог знает что. Чувствую себя после этого даже не казацким атаманом, царем всея Руси...



Охота на куропаток

Интернет: http://www.igrodrom.ru/index.php?PAGE_ID=6&GAME_ID=171
CC: ***куропатки?.. must die!***

Какой же русский не любит быстрой езды... А какой же русский не любит охоту? Ну, а как повелось на Руси, охота на куропаток — основное развлечения бояр. Вот и я решил к ним присоединиться — прямиком в Сети. Дичь только у вас тут странная: некая помесь зайца и курицы, так и прыгает-мечется из стороны в сторону. Но это еще цветочки, дальше начинается уже настоящая война — куропатки запасаются сначала доспехами, а потом и вовсе совесть теряют: берутся за пистолет и начинают отстреливать несчастных охотников. Будьте настороже, земляки!

Освободить заложника

Интернет:
http://www.dancegid.com/playflash.php?GameID=75
CC: ***для разминки***

Перед нами душный супермаркет, почти без покупателей, но... за прилавком притаился надоевший всем Бен Ладен и заложник с глазами воблы. Знакомая ситуация! Что ж, дело казака — слабых защищать, поэтому я «всадил» в этого злодея пять полных магазинов и освободил беднягу. У вас так ловко может и не получиться, но это не беда — просто разминка будет немного «негуманной», если пострадает заложник.



CC

Привычный пункт «Интерес», исчисляемый в минутах, наш легендарный обозреватель отверг, мол, не силен в расчетах. Г-н Разин ввел новый критерий — «CC», что расшифровывается, как «Стенька сказал!» Надеемся, читателю будет понятно, что в каждом конкретном случае имел в виду народный вождь.

Степан Разин



Ополченец

Интернет: http://www.ifun.ru/?p=f&id=224
CC: ***мочи шахида, казак!***

На мой опытный взгляд, развлечение с большой степенью реальности. Вы — иракский военный, с гранатометом наперевес освобождаете родную деревню от злобных оккупантов. В мое-то время Ирак был частью Османской империи, и оккупантами там были турки, теперь — американцы. Надо признать, что игра меня порядком увлекла, так как убить врага, не задев «своих», довольно сложно. Снаряд имеет некоторый радиус поражения, и его вполне хватает, чтобы завалить нескольких гражданских. И учтите, что за одного убитого американца дают $100, а вот за иракского нефтяного магната вычитают сразу $500. Вместе с деньжатами закончатся снаряды, а вслед за ними и веселье под музыку Таркана!

Skeet Shoot

Интернет: http://www.igrodrom.ru/index.php?PAGE_ID=6&GAME_ID=76
CC: ***трудный выбор***

С дробовиком в руках отправляемся на природу, где уже ждут летающие фарфоровые тарелки. Их надо сбить и как можно больше. Думаете обойтись без крови? Как бы не так! Под самым носом начинает сновать всякая дичь. В кого стрелять, спросите вы? Дело ваше, я в таких случаях всегда говорил одно: «Пришел бить только бояр, да богатых, а с бедными и простыми готов, как брат, всем поделиться». А там уж как выйдет...





Операция «Дельта»

Интернет: http://www.igrodrom.ru/index.php?PAGE_ID=6&GAME_ID=310
CC: ***антитеррор, понимаешь...***

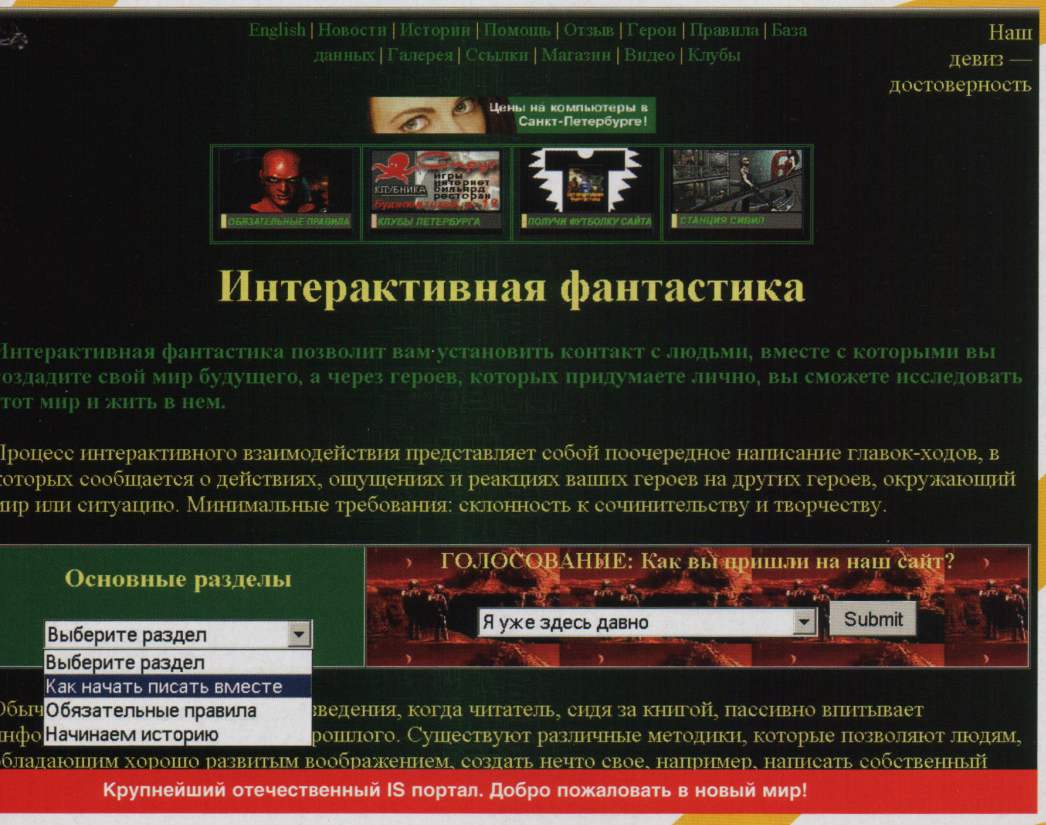
Теперь нам представится возможность отомстить за убитых в предыдущей игре «американцев». Вы, солдат армии США, отправляетесь в четыре горячие точки земного шара: Лондон, Йемен, Афганистан и Белфаст. На выбор три вида оружия: винтовки M4 и M9, пистолет и штурмовая MP5. На первых этапах забава многим покажется легкой, но потом террористы полезут изо всех дыр. Главное — успевать вовремя перезаряжать, не раньше и не позже!

С Сергеем Долинским dolser@gagrinclub.ru

ИГРЫ для самых умных

Вы мечтали стать рыцарем Света, супергероем или, на худой конец, частным детективом, но осознавали, что в этой реальности, увы, этого не случится? Хотели получить главную роль в захватывающей истории из мира фэнтези, научной фантастики или в жутком триллере, но взгляд в зеркало почему-то остужал решимость? Подумывали заделаться популярным писателем, вроде Перумова, Лукьяненко или Панова, но не знали, с чего начать, да и вечно не хватало времени попрактиковаться или пары-тройки дельных советов от людей с подобными устремлениями?..

Отбросьте сомнения, все вышеперечисленное вам по плечу. В Интернете существует настоящая индустрия развлечений для тех, кому надоело читать, играть или жить в выдуманных кем-то другим мирах, и кто уже созрел для собственного творчества.



Станислав Полозюк stanislav@donpac.ru

БЕЗБАШЕННОЕ ХОББИ

Любители чтения и ролевых игр — народ интеллектуальный, со сверхактивным воображением. Специально для таких «умников» придумана хитрая сетевая забава — Interactive Storytelling (IS). На русский это можно перевести как «Совместное написание рассказов» или даже «Сетевой роман», что, конечно же, не передает всей глубины замысла. Чуть упрощая, IS можно описать как сетевую литературную ролевую игру, правила и сюжет которой, а также роли и характеры главных и второстепенных героев создаются и отыгрываются самими игроками-авторами. IS — хобби, проникнутое духом сотрудничества и жесткой конкуренции. Особую остроту игровому процессу придает то, что каждый из участников имеет лишь некоторый контроль над игрой (сюжетом и героями), но полного контроля нет ни у кого. Даже модератор (Game master, GM) не всесилен. Да, он планирует общее развитие событий, но при этом зачастую может только предполагать возможные реакции персонажей или неожиданные повороты сюжета, придуманные участниками игры. В этом заключается коренное отличие IS от привычных ролевиков, где власть модератора безгранична, а игроки поставлены в жестко заданные рамки.

КАК ЭТО РАБОТАЕТ?..

Игровой процесс IS достаточно прост. Прежде всего, оговариваются правила: это могут быть классические AD&D, GURPS, хорошо проработанная и известная многим Вселенная из книг какого-либо писателя или самостоятельно придуманные условия и ограничения. Сообразуясь с правилами, координатор проекта создает желаемый список персонажей с некими важными для сюжета атрибутами («высокий блондин-маг», «маленький лысый карлик-вор»), желающие развлечься «столбят» героев, и игра начинается...

В зависимости от «места» проведения (форум или специальный сайт), роль GM, круг его обязанностей и взаимодействие с игроками меняются. Скажем, в наиболее близких к IS форумных ролевых играх (Forum Role Playing Game, FRPG) роль ведущих крайне важна. Они отслеживают события, которые происходят в игровом мире, решают спорные вопросы, им же чаще всего приходится определять наносимые в сражениях повреждения и отыгрывать NPC (None Player Character).

В IS-проектах, где игроки самостоятельно пишут главки-продолжения, роль GM иная. Он следит, чтобы геймеры-соавторы честно «отрабатывали» сюжет, а игра выстраивалась в целостное произведение, без «висяков» (сюжетов без продолжений). Как редактор в издательстве, он обязан следить за ходом работы и устанавливать сроки «сдачи текстов». Помимо этого GM, если требуется, описывает взаимоотношения между персонажами и, что очень важно, вносит в роман-игру элемент случайности (герои вдруг нашли заброшенный город, попали под обстрел или град...). В общем, как хороший садовник, GM отсекает все лишнее и поддерживает полезное, не особенно вмешиваясь в процесс «роста и ветвления».

У игроков свои заботы. Создание персонажа, в отличие от компьютерных RPG, происходит, пожалуй, проще. В большинстве FRPG вообще достаточно самым общим образом описать героя (раса, рост, вес, оружие, броня, магические способности...), а все остальное додумает и допишет ведущий. В более жестко структурированных IS-играх придется заполнять подробную «карточку» персонажа или подбирать что-то подходящее из вакансий базы данных по героям и расам.

Особую остроту игровому процессу придает то, что каждый из участников имеет лишь некоторый контроль над игрой (сюжетом и героями), но полного контроля нет ни у кого. Даже модератор (Game master, GM) не всесилен. Да, он планирует общее развитие событий, но при этом зачастую может только предполагать возможные реакции персонажей или неожиданные повороты сюжета, придуманные участниками игры.

StoryCrafter.com an interactive story community

Current Stories in fantasy/sci-fi

Action(7) Adventure-Fantasy(38) Collaborative Community(3) Comedy(10) Cross Genre(19) Fantasy(60) fantasy/sci-fi(7) Horror(16) Horror-Fantasy(17) Modern(19) Modern-Science Fiction(12) Mystery(3) Sci-Fi Noir(3) Science Fiction(56) Science Fiction-Horror(7) Strategy(3) Super Hero(16) Video Games(3)

War — Category: fantasy/sci-fi

A new age is arising, Magic and Machines are fighting for the world. Who are you? Magic? Machine? Or the rare co-existing TechMagix? Story right now.

Started: 11/23/04 **Updated:** 1/28/05 **Cast Size:** 8

Join the Cast | Read the Prologue

Akasha: The Calling — Category: fantasy/sci-fi

Modern Day. Your a regular person, you have your TV, your social life, friends, family, internet...But all that is about to change... Who is the ghostly figure that haunts your dreams of the past, present and future? Why are you even having such dreams..

Started: 11/2/04 **Updated:** 1/14/05 **Cast Size:** 4

Join the Cast | Read the Prologue

Hellbound — Category: fantasy/sci-fi

Everything was great in the city of Frann. It was a typical city with typical citizens. The perfect place for us to begin destroying all humanity. We shall turn their lives into a living hell, quite literally.

Started: 11/22/04 **Updated:** 1/10/05 **Cast Size:** 3

Join the Cast | Read the Prologue

Во всех «активных» историях-играх можно принять участие.

С Сергеем Долинским dolser@gagrinclub.ru

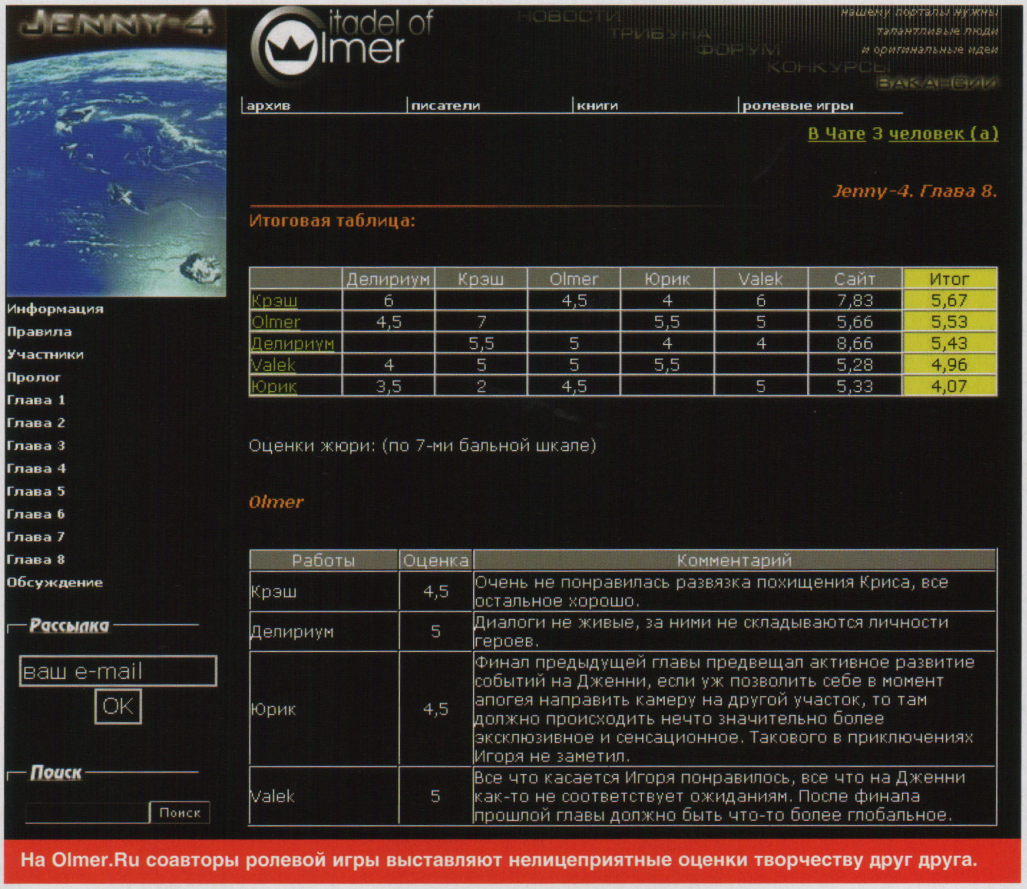
НЕ НАШИ IS

Интерактивное написание сетевых романов пришло в наш сегмент Интернета из-за рубежа. Стоит набрать в любом поисковике запрос «Interactive Storytelling», и будут выданы сотни ссылок. Среди них найдутся адреса сайтов, сетевые каталоги IS-проектов и даже ресурсы, где можно скачать специальные утилиты и программы для написания онлайновых интерактивных историй.

Любопытствующих можно отослать на образцово-показательный StoryCrafter.com (http://www.storycrafter.com). Это настоящий рай для любителей ролевых развлечений — более трех сотен игр-рассказов, тысячи участников, «лист ожидания» и онлайновый менеджер персонажей, система приватного общения авторов и многое другое. На сайте даже есть обширный графический архив для создания иллюстрированных историй.

В пику StoryCrafter.com, где многие игры хоть и длятся годами, но ограничены определенными рамками и могут-таки быть завершены, живут и здравствуют проекты типа Speculative Vision (http://speculativevision.com/fiction.html). Они созданы специально для любителей сериалов, и принципиальная особенность таких IS-игр — невозможность завершения (never-ending IS). В этом случае автор пишет главку и в конце указывает несколько вариантов продолжения сюжета или действий персонажа. Вы, как соавтор-игрок, вольны продолжить любую линию и даже довести ее до логического конца, что, впрочем, не означает завершения данной IS-игры. Ведь другие игроки продолжают «ветвить» сюжет, и действие не заканчивается. Для ведения «бесконечных» IS-игр необходимо специальное программное обеспечение, например, Interactive Story 1.4 (http://www.valeriemates.com/story_download.html).

Единственная проблема с иностранными, чаще всего англоязычными IS, возникающая у отечественного геймера — необходимость прилично владеть языком Шекспира. Если этого нет, не переживайте, отечественные IS-проекты ничуть не хуже.



	Делириум	Крэш	Olmer	Юрик	Valek	Сайт	Итог
Крэш	6		4,5	4	6	7,83	5,67
Olmer	4,5	7		5,5	5	5,66	5,53
Делириум		5,5	5	4	4	8,66	5,43
Valek	4	5	5	5,5		5,28	4,96
Юрик	3,5	2	4,5		5	5,33	4,07

Работы	Оценка	Комментарий
Крэш	4,5	Очень не понравилась развязка похищения Криса, все остальное хорошо.
Делириум	5	Диалоги не живые, за ними не складываются личности героев.
Юрик	4,5	Финал предыдущей главы предвещал активное развитие событий на Дженни, если уж позволить себе в момент апогея направить камеру на другой участок, то там должно происходить нечто значительно более эксклюзивное и сенсационное. Такового в приключениях Игоря не заметил.
Valek	5	Все что касается Игоря понравилось, все что на Дженни как-то не соответствует ожиданиям. После финала прошлой главы должно быть что-то более глобальное.

На Olmer.Ru соавторы ролевой игры выставляют нелицеприятные оценки творчеству друг друга.

BN-113 "Брэндон"– человекоподобный-андроид. Всю свою андроидную жизнь занимался исключительно охотой за террато. К Братству присоединился после того, как Александр помог ему справиться с одним особо опасным террато. Стал оперативником. Пожалуй, ему повезло и не повезло одновременно - он был человекоподобен, то есть выглядел в точности, как человек - всё его механическое тело покрывала особая биомасса, создававшая самую натуральную кожу - вот только ремонт был истинным наказанием. Хотя он привык. По натуре спокоен, эмоции проявляет редко. Любит одеваться по старому стилю - чёрная кожаная куртка, чёрные джинсы, чёрные кожаные ботинки и чёрная шляпа с широкими полями - всё под цвет волос, вечно завязанных в хвост. В какой-то мере его можно назвать ретроградом - немногие всё ещё используют пистолеты .45 калибра, хоть и с разрывными пулями. Но, хотя бы, свой старый вибромеч, он сменил на лазерный (синее лезвие, трехцветная рукоять). Позывной - Сталь - Занято - Призрачный волк

Не надо забывать, что у большинства военных землян есть слоты для имплантантов - это обычное дело.

Это наиболее выделяющиеся члены отряда Александра - всего их около 15 человек и всегда можно придумать ещё.

Грамарт из Клана Огненного Лезвия - орк-ругарт, нанятый Александром для проведения операции. История его незамысловата. Как и все орки, со временем возмужал и отбился от своего племени. Оказавшись на земле, встретил другого орка из клана Огненного Лезвия, куда, впоследствии и вступил. Сильный, обладающий дуболомным чувством юмора, но свято верящий в честь орчьего слова.

Самые невзрачные персонажи находят своих игроков-авторов, которые затем борются за достойную роль в IS-игре.

Единственная проблема с иностранными, чаще всего англоязычными IS, возникающая у отечественного геймера — необходимость прилично владеть языком Шекспира. Если этого нет, не переживайте, отечественные IS-проекты ничуть не хуже.

ИНТЕРАКТИВНАЯ СЕТЕРАТУРА

Станислав Полозюк stanislav@donpac.ru

Во всех «активных» историях-играх можно принять участие. Регистрации как таковой не требуется, достаточно прислать продолжение для любой из главок. Но, прежде чем писать, учтите, что к геймерскому творчеству на «Интерактивной фантастике» относятся ревностно. Обязательное условие — писать следует продолжение, а не новую историю внутри старой. Также непросто ввести своего персонажа, выдерживать стилистику и не ломать сюжет…

IS ПО-РУССКИ

Сотни «геймеров с литературной жилкой» серьезно и целенаправленно играют на Mars-X (http://mars-x.ru) — портале, целиком и полностью отданном фантастике. Здесь играется не один интерактивный роман, а сразу несколько. Советуем обратить внимание на юмористический «Черный форум Галактики 2» (http://forum.mars-x.ru/index.php?-showforum=17) и крайне достоверную и обстоятельную «Дженни-4» (дочерний проект Olmer — http://www.olmer.ru/jenny4/).

Тем, кому трудно писать сразу большие куски текста, стоит заглянуть на форум Prikl.ru (http://www.prikl.ru), тут проще всего освоиться с необычным жанром.

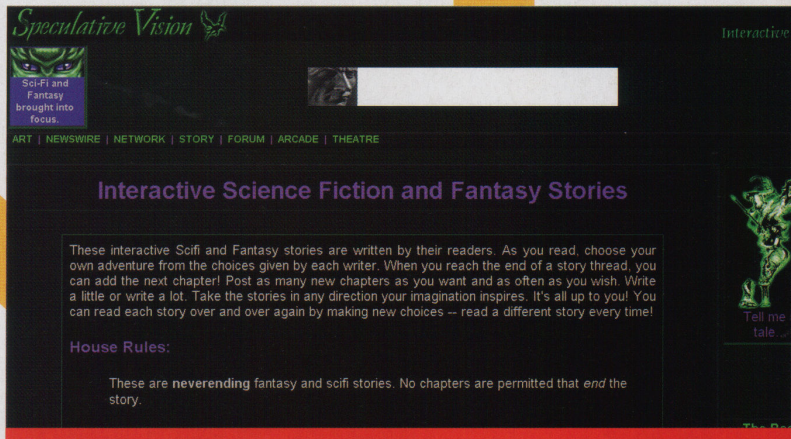
Но, безусловно, самым авторитетным, продвинутым и наиболее профессиональным ресурсом является проект Вадима Федосеева «Интерактивная фантастика» (http://fantastica.spb.ru). На сайте, живущем в Сети с 1997 года, ведется сразу шесть IS: «Фэнтези», «Киберпанк-триллер», «Чужие», «После ядерной войны», «Вампиры в Москве XXI века» и Space Chase. Еще три проекта запланированы и, увы, не первый год дожидаются модераторов — «Секс в космосе», Империя маразма», «Антиутопия».

Во всех «активных» историях-играх можно принять участие. Регистрации как таковой не требуется, достаточно прислать продолжение для любой из главок. Но прежде чем писать, учтите, что к геймерскому творчеству на «Интерактивной фантастике» относятся ревностно. Обязательное условие — писать следует продолжение, а не новую историю внутри старой. Также непросто ввести своего персонажа, выдерживать стилистику и не ломать сюжет…

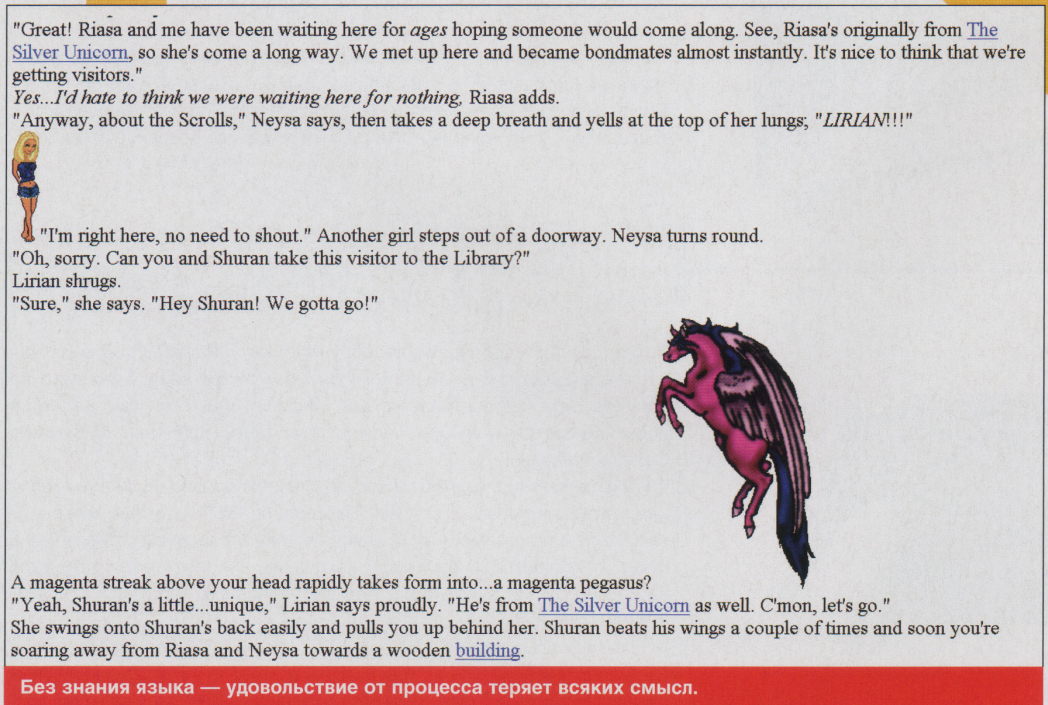
КОД ДОСТУПА «СИВИЛ»

Для новичков есть очень простой способ включиться в IS-игру — попасть на космическую станцию «Сивил» (http://fantastica.spb.ru/astories/0civil/index.php) под командованием капитана, который первое время будет руководить вашими действиями. Станция — это автономный космический корабль, дрейфующим от одной звездной системы к другой. На ней несут службу офицеры Космофлота Земли, для остальных «Сивил» — огромный город в космосе. Явиться на станцию можно любым персонажем — офицером, полицейским, инопланетянином и даже роботом. Надо лишь подать заявку или сразу выбрать героя из базы данных. Это будет вступительным заявлением, после чего вы станете законным обитателем «Сивила».

Да, забыл предупредить, в зоне для новичков не разрешается убивать персонажей других авторов без предварительного запроса или полностью разрушать станцию. Вот когда станете маститым писателем, тогда развернетесь на всю катушку!..



Зарубежные аналоги, ясное дело, тоже существуют.


"Great! Riasa and me have been waiting here for *ages* hoping someone would come along. See, Riasa's originally from The Silver Unicorn, so she's come a long way. We met up here and became bondmates almost instantly. It's nice to think that we're getting visitors."
Yes...I'd hate to think we were waiting here for nothing, Riasa adds.
"Anyway, about the Scrolls," Neysa says, then takes a deep breath and yells at the top of her lungs; "*LIRIAN*!!!"
"I'm right here, no need to shout." Another girl steps out of a doorway. Neysa turns round.
"Oh, sorry. Can you and Shuran take this visitor to the Library?"
Lirian shrugs.
"Sure," she says. "Hey Shuran! We gotta go!"
A magenta streak above your head rapidly takes form into...a magenta pegasus?
"Yeah, Shuran's a little...unique," Lirian says proudly. "He's from The Silver Unicorn as well. C'mon, let's go."
She swings onto Shuran's back easily and pulls you up behind her. Shuran beats his wings a couple of times and soon you're soaring away from Riasa and Neysa towards a wooden building.

Без знания языка — удовольствие от процесса теряет всяких смысл.



Потусторонняя нечисть в манипуляторах от Philips

Компания Philips предлагает освежить свои впечатления всем владельцам игровых приставок PlayStation 2 и Xbox. Специально для них на прошедшей выставке CES 2005 была представлена линейка манипуляторов Freak, состоящая на сегодняшний день из трех моделей.

Два из них предназначены для консоли Playstation 2. Fleshy (GEPS2F1) выполнен в виде двуглавого существа с ядовитыми клыками и глазами навыкате. Что же до кнопок и перекрестья джойстика, то они расположены где-то в районе печени столь «приятного» монстра. Не менее романтичные впечатления возникают и при виде рогатого Berserker (GEPS2F2).

Фанаты Xbox могут порадовать себя манипулятором Alien (GEXBF1), чем-то смахивающим на расплющенный трупик инопланетянина из фильма «Зубастики». Вкупе с функцией двойной вибрации, присущей всем трем моделям, новые продукты наверняка произведут на своих покупателей неизгладимое впечатление.



Локальная сеть для аудио- и видеотехники от Samsung

Возможно, уже в самом недалеком будущем наши комнаты освободятся от десятков соединительных кабелей, опутывающих бытовую аппаратуру. Поможет же в этом разработка компании Samsung, именуемая не иначе как HiWAVE. Предполагается, что эта технология позволит связать в единую беспроводную сеть всю аудио- и видеотехнику в радиусе свыше 20 метров.

Говоря человеческим языком, компания предлагает наделить бытовые приборы возможностью связываться друг с другом посредством передачи данных по радиоканалу. В точности то же самое мы видим сейчас с ноутбуками, оснащенными беспроводными сетевыми адаптерами (вспомним платформу Centrino).

Более того, Samsung обещает реализовать весьма высокую скорость передачи информации в подобной «бытовой» локальной сети. Речь идет о планке примерно в 60 Мбит/с. Предполагается, что первые продукты с поддержкой HiWAVE появятся на рынке во второй половине этого года.



Sony PSP готовится к покорению Америки

Долгожданная игровая консоль Sony PlayStation Portable, которая, судя по темпам роста ее продаж, возможно, когда-нибудь догонит по популярности хорошо известный Walkman (на что так надеется японский гигант), вскоре должна пополнить прилавки магазинов Северной Америки.

В соответствии с официальным заявлением компании, фанаты могут начинать штурмовать игровые магазины США уже 24 марта. В комплекте с консолью, чья стоимость ориентировочно составит $250, будет поставляться небольшой чехольчик для ее транспортировки, наушники, 32 Мб флэш-карта, демонстрационный набор игр и фильм «Человек Паук 2».

Возвращаясь к ареолу обитания PSP, отмечу, что вслед за Японией и США последуют Европа и страны Азии, однако, это навряд ли случится раньше лета этого года. Именно тогда компания надеется достичь объемов производства в 2 млн. устройств ежемесячно.



Экономия рабочего места с Acer Veriton 3700G

Уверенное отвоевывание «тяжелыми ноутбуками» своей доли на корпоративном рынке приводит к постепенному пересмотру взглядов, каким же должен быть современный офисный ПК.

Очередным примером того, что на рынке существует обширный спрос на компактные бизнес-машины, является представленный компанией Acer компьютер Veriton 3700G. Новинка оснащена материнской платой на основе чипсета i915G с интегрированным графическим адаптером.

От конкурентов ее выгодно отличают чрезвычайно компактные размеры вкупе с возможностью установки PCI Express x16 видеокарты. Исходя же из возможности комплектации системы практически любым процессором Pentium 4, а также оперативной памятью в размере до 4 Гб, следует отметить, что интерес к подобным компьютерам, вероятно, проявят не только корпоративные заказчики, но и домашние пользователи.



Домашняя серия мониторов от Sony

Несколько новых мониторов домашней серии HS представила японская компания Sony. Модели SDM-HS75P и SDM-HS95P имеют диагональ матрицы 17" и 19" соответственно. Технические характеристики дисплеев впечатляют: уровень яркости составляет 420 кд/м^2 для 17-дюймовой версии и 450 кд/м2 — для 19-дюймовой. Контрастность на уровне 600:1 у младшего братца и 1000:1 — у старшего. Обе новинки поддерживают разрешение 1280x1024 и имеют крайне малое время отклика матрицы: 8 мс у 17" модели и 12 мс — у 19".

Впрочем, если на продукции стоит марка Sony, то сомневаться в ее качестве, техническом совершенстве и сверхсовременном дизайне не приходится. Равно как и в изрядном опустошении карманов, которые непременно придется освободить, дабы стать обладателем одной из лучших моделей LCD-монитора для развлечений — именно так позиционирует свои новинки Sony.

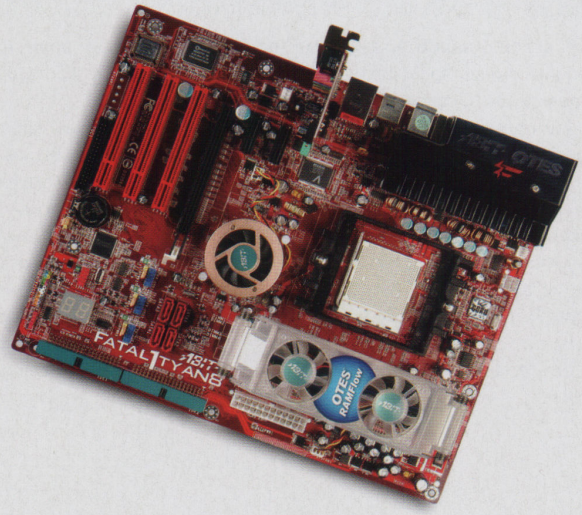


Жидкие кристаллы становятся гибче

Южнокорейский гигант в лице компании Samsung объявил о разработке весьма перспективного большого жидкокристаллического дисплея на пластиковой подложке.

Иными словами, данный 5-дюймовый экземпляр (по меркам опытных образцов он весьма велик) может изгибаться точно так, как это происходит с обычным куском пластика. Таким образом, появляется возможность создания устройств с изогнутой поверхностью отображения информации.

В дальнейшем возможно появление, к примеру, очков или шлемов, в которых дисплеи будут иметь далеко не плоскую поверхность. К сожалению, о скорости внедрения разработки «в жизнь» не сообщается. Однако вряд ли стоит ожидать начала массового выпуска устройств, активно использующих эту технологию, в ближайшие несколько лет.



«Фатальная» материнская плата от ABIT

Хорошо раскрученный бренд, как известно, является наиболее сильным маркетинговым инструментом на современном рынке. Особенно если этот бренд представляет собой имя, а точнее — ник известного игрока в трехмерные шутеры.

Именно так обстоит дело с продукцией компании ABIT, выпускаемой под брендом Fatal1ty (в честь Джонатана «Fatal1ty» Вендела). Последним творением компании, вошедшим в эту линейку, стала материнская плата Fatal1ty AN8 на основе чипсета NVIDIA nForce4 Ultra.

Помимо реализации всех возможностей этого набора системной логики, разработчики сделали упор и на необычный внешний вид новинки. Как результат, внимание сразу же привлекла фирменная система охлаждения OTES и довольно стильный подбор оттенков черного и красного, в которые окрашена Fatal1ty AN8. Добавим к этому светодиодную подсветку платы и получим отличную основу для эффектной геймерской платформы на базе Socket 939 процессора Athlon 64 (FX).



MERLION подготовила «кликающий» бренд

О появлении на российском рынке новой торговой марки объявила компания MERLION. Речь идет о бренде Oklick, само название которого указывает на область его применения. И действительно, среди продукции, которая будет доступна на российском рынке под этой торговой маркой, все самое что ни на есть «кликабельное».

Во-первых, это мышки с разрешением оптического датчика 800 точек на дюйм. Во-вторых, клавиатуры с дополнительными мультимедийными клавишами, а также портом USB.

Продукция Oklick отличается разделением на классы в зависимости от размера ладони потенциального пользователя. Для небольших — это S (Small) класс, для средних — M (Medium), для крупных — L (Large). В настоящий момент уже доступно 9 моделей проводных мышек и клавиатур (S, M, L классов), одна беспроводная мышь (S класс) и один беспроводный комплект (клавиатура, мышь, приемник).

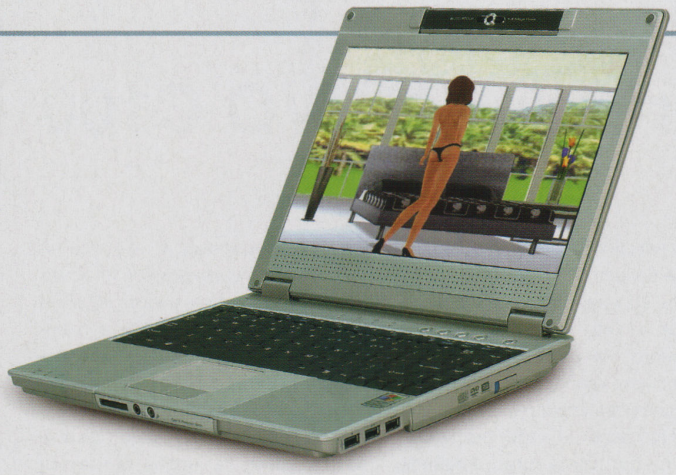


Epson представила всеядный «фотокомбайн»

Компания Epson представила свой многофункциональный фотоцентр Stylus Photo RX620, способный заменить, благодаря наличию встроенного модуля для работы с пленками и слайдами, не только принтер, сканер и копир, но также небольшую фотолабораторию.

Этот шестицветный цифровой «комбайн» позволяет печатать изображения, полученные практически с любого типа приводов, оснащенных USB-интерфейсом (в том числе брелоков с флэш-памятью и внешних CD-приводов). Помимо всего прочего, поддерживаются и основные типы карт флэш-памяти.

Более того, благодаря встроенному 2.4-дюймовому дисплею, у пользователя появляется возможность не только увидеть фотографии перед самой их печатью и внести необходимые коррективы, но также скопировать данные с карт флэш-памяти на внешние ZIP и CD-приводы. Впрочем, как уже было отмечено, благодаря слайд-модулю, RX620 позволяет работать не только с цифровыми, но и с пленочными оригиналами практически без использования компьютера.

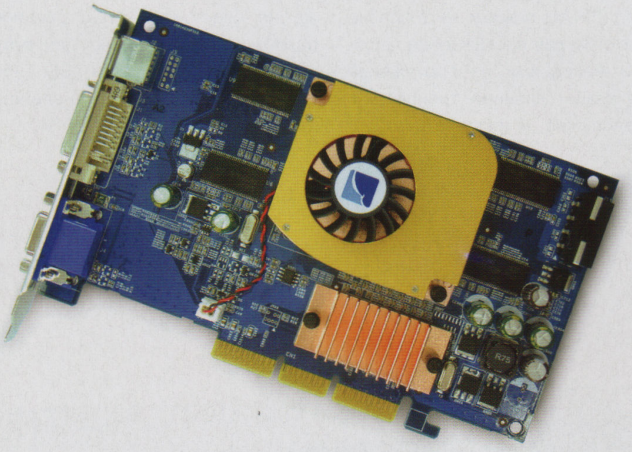


Февральское снижение цен от iRU

Празднование Нового года порой проходит так быстро, что многие просто не успевают вовремя раздать все заранее припасенные подарки. Как иначе можно объяснить тот факт, что российский производитель ноутбуков, компания iRU, избрала в качестве даты начала своей новой акции именно первое февраля этого года?

Именно с этого дня компания приняла решение ощутимо снизить цены на свои компьютеры, входящие во все модельные линейки. Благодаря чему некоторым ноутбукам даже удалось перейти в принципиально другой ценовой класс. Судите сами.

Ультрапортативный ноутбук iRU Novia 3221 теперь можно приобрести за $1069 (старая цена — $1209), «рабочую лошадку» iRU Brava 4115 — за $1979 (ранее — $2163), корпоративный iRU Stilo-3841 — за $1399 (ранее — $1516). Что же до iRU Intro 3215, то он «похудел» сразу на $90 и стоит теперь всего $969. С остальными предложениями можно ознакомиться на сайте компании.



Albatron «вживляет» интерфейс AGP в GeForce 6200

Желание некоторых производителей видеокарт использовать хорошо раскрученное имя GeForce 6 на обширном бюджетном рынке систем с AGP 8x слотом до недавних пор наталкивалось на фактическое отсутствие соответствующих графических процессоров.

Однако определенный, пусть и не самый лучший выход из ситуации все-таки был найден. В частности, компания Albatron уже предлагает AGP-версию видеокарты GeForce 6200, получившей соответствующее название AGP6200.

Проблема состоит лишь в том, что, во-первых, основой платы является процессор NV43V (его устанавливали на первые версии плат GeForce 6200) — урезанный вариант чипа NV43, известного также как GeForce 6600, а во-вторых — AGP-интерфейс реализован на плате через фирменный PCI Express->AGP 8x мост. И то и другое, как вы понимаете, лишь удорожает конечное изделие, что просто-таки смертельно для бюджетных моделей.



Пять мегапикселей изящества от BenQ

Компания BenQ адресует свою новинку тем, кто отдает предпочтение компактным и легким цифровым фотокамерам. Недавно представленная 5-мегапиксельная DC E53 обладает толщиной всего 24 мм, имея, при всем при этом, полный арсенал возможностей своих более «упитанных» коллег.

Несмотря на то, что в самой компании размер новинки сравнивают, скорее, с обычной визитной карточкой, заявлена возможность трехкратного оптического зума, а также наличие большого экрана с диагональю 2.5".

Помимо этого, аппарат оснащен слотом для карт памяти формата SD, литий-ионной батареей, а также имеет весьма востребованную сейчас на рынке возможность записи видеороликов. Именно последним, вероятно, и объясняется наличие у DC E53 встроенного микрофона и динамика. Завершает картину алюминиевый корпус этой 130-граммовой камеры, который придает солидности практически любому hi-tech продукту.



$122

Creative MUVO C100

Спортивный плеер

Спортивный образ жизни становится все более популярным. И если в начале 90-х хватало майки, трусов, носков и кед, то сейчас помимо стильного обмундирования неплохо бы иметь ударопрочный телефон, цифровой плеер и многое другое. Прогресс не стоит на месте, появляется множество новинок, одна из которых — компактный аудиоплеер Creative MUVO C100. Корпус проигрывателя выполнен из жесткой резины, что повышает его ударопрочность и препятствует проникновению внутрь влаги и пыли. В стандартную комплектацию входит 256 Мб памяти, чего вполне достаточно для наслаждения любимыми мелодиями на протяжении даже самой длинной тренировки. Немаловажно и наличие встроенного FM-приемника. И это еще не все: функции секундомера и таймера дадут вам возможность слушать музыкальные композиции и одновременно хронометрировать тренировку. Большой экран с голубой подсветкой и крупным шрифтом — еще один плюс: не надо тратить много времени, чтобы вчитаться в его содержимое. Для питания MUVO C100 использует батарейки типа AAA, которых хватает в среднем на 18 ч работы. Дабы облегчить процесс закачки мелодий, новинка оборудована поддержкой интерфейса USB 2.0. Если же вам все же не будет хватать встроенной памяти, всегда можно докупить флэш-карту стандарта SD или MMC, которая позволит увеличить общий объем вплоть до 768 Мб.

НА ЗАМЕТКУ

Емкость встроенного накопителя: 256 Мб
Поддерживаемые форматы: MP3, WMA
Размеры и вес: 80.6x61.5x22.5 мм; 66 г
Дополнительные возможности: секундомер, таймер
Где купить: www.pleer.ru

Xoro HSD 310

Недорогое, но надежное решение для любителей DVD

Прошли те времена, когда фильмы было принято смотреть на видеокассетах. Сейчас все больше людей предпочитают DVD, а точки по продаже VHS просто-напросто вымирают. Фирмы борются за рынок сбыта, а для этого немаловажна цена, ну и, конечно же, качество, на которое люди зачастую смотрят в последнюю очередь.

Компания MAS Elektronik AG начала поставку Xoro HSD 310, нового бюджетного MPEG4/DVD-плеера, поддерживающего все современные форматы видео: DVD, MPEG-4 (DivX 3/4/5, Xvid, NERO Digital), VCD, AudioCD, MP3, WMA, JPEG, Kodak Picture CD на дисках CD-R(W), DVD-R(W), DVD+R(W). Новинка оснащена всеми необходимыми выходами для создания полноценного домашнего кинотеатра, а именно: композитным, S-Video и RGB (через SCART), а также компонентным с поддержкой прогрессивной развертки, который позволит без потери качества смотреть фильмы на телевизорах с любой диагональю. Для подключения к AV-ресиверам со встроенными декодерами DD5.1/DTS для получения многоканального звука существует коаксиальный аудиовыход.

Встроенное меню XORO HSD 310 так легко в освоении, что даже у не сталкивавшегося с такой техникой человека не возникнет проблем с настройкой. Проигрыватель представлен в двух цветовых вариантах — черном и серебристом, и выполнен в слим-корпусе, который сможет незаметно «спрятаться» на полке.



$87

НА ЗАМЕТКУ

Поддерживаемые форматы: DVD, MPEG-4, VCD, AudioCD, MP3, WMA, JPEG
Видеовыходы: S-Video, RGB, компонентный с прогрессивной разверткой, цифровой аудио
Размеры и вес: 430x50x320 мм; 4 кг
Где купить: www.digitalshop.ru

HP PSC 1613

Домашняя типография за $190

Стоит ли захламлять свое рабочее место громоздкими сканерами, принтерами, копировальными аппаратами, когда можно купить что-то универсальное? Компания HP выпустила новое многофункциональное устройство для дома и офиса, в котором нашли себе место последние достижения в сфере печати. Стильный и удобный PSC 1613 может без проблем распечатать фотографию с цифровых фотокамер, поддерживающих технологию Pictbridge, а так же оборудован слотами для карт памяти Compact Flash, Smart Media, Sony, Secure Digital и xD-Picture. Неплохая скорость печати и копирования — 24 стр/мин в черно-белом режиме и 18 стр/мин в цвете — не заставит долго ждать владельца устройства. Вы также без проблем сможете распечатать как отсканированное изображение, так и панорамные снимки размером 215x610 мм, ведь оптимизированное разрешение составляет целых 4800 dpi. Планшетный сканер работает с максимальным разрешением 1200x4800 dpi при 48-разрядном цвете, что позволит в отличном качестве сканировать фотографии, которые сразу же после сканирования можно будет отпечатать на фотобумаге. Так что перед покупкой очередного принтера подумайте, а нужен ли он вам? Когда за умеренные деньги вы можете получить все в одном, да еще и пространство сэкономите.



$190

НА ЗАМЕТКУ

Оптимизированное разрешение принтера: 4800 dpi
Разрешение сканера: 1200x4800 dpi
Глубина цвета: 48 бит
Размер документа: A4
Интерфейс подключения: USB, FireWire, карр-ридер
Где купить: www.ct-tron.ru

iRU Stilo 1715

$760

Доступно и качественно

Компьютер вошел в жизнь людей настолько плотно, что теперь ни писатель, ни секретарша, ни студент просто не могут без него обойтись, не говоря уже о бизнесменах и специалистах. Но в нашей стране все, что хорошо, удобно и качественно — обычно обладает впечатляющим ценником. Компания «НКА-Групп», предлагающая мобильные решения под торговой маркой iRU, решила изменить ход дела, выпустив новый ноутбук на базе процессора Transmeta Efficeon TM 8600, который отличается надежностью, и, главное, демократичной ценой. iRU Stilo 1715 оборудован незаменимым набором сетевых подключений. Кроме обычного модема в новинке установлен модуль беспроводной передачи данных Wi-Fi и 1 Гб/с сетевая карта. Наличие четырех портов USB 2.0 дает возможность подключать к ноутбуку большое количество периферийных устройств, а встроенный привод CD-RW/DVD COMBO незаменим для просмотра фильмов в дороге. Интегрированная видеокарта с собственными 32 Мб и возможностью установки до 1024 Мб оперативной памяти PC 2700 позволит справиться даже с серьезными графическими приложениями. Новый процессор Transmeta отличается скромным потреблением энергии, что продлевает время автономной работы компьютера. Более того, отпадает необходимость использовать шумный вентилятор, столь раздражающий многих владельцев ноутбуков. По словам производителя, стоимость самой «заряженной» версии ноутбука не превысит $849, что делает его практически самым доступным среди мобильных компьютеров этого класса.



НА ЗАМЕТКУ

Процессор: Transmeta Efficeon TM 8600 1 ГГц
Экран: 15"
Память: 256 Мб
Накопители: HDD 40 Гб, CD-RW/DVD-COMBO
Видео: интегрированный XGI Volari XP5
Мультимедиа: встроенный AC'97-звук, внешние стереоколонки
Размеры и вес: 268x34x326 мм; 3 кг
Где купить: www.dostavka.ru

Бандлы PlayStation 2 в России

Джентльменские наборы покупателя

Как-то сложно представить себе человека, который, покупая PlayStation 2, ограничился бы лишь ее приобретением. Если, конечно, приставка нужна исключительно для проигрывания DVD-фильмов... Но это все равно, что купить дорогую стиральную машину, чтобы постирать носовой платок. Конечно, вместе с приставкой нормальный человек возьмет хотя бы несколько игровых дисков, да и карта памяти не лишней будет. Когда захочется поиграть с другом, пригодится второй джойстик, рулем, а поклонники гонок со временем обзаведутся поклонники световых тиров — пистолетами. В общем, пределов совершенству нет. Не надо быть Спинозой, однако, чтобы понять, что это совершенство влетает в копеечку...









Доступные на данный момент бандлы







С другой стороны, и SCEE, и российские дистрибьюторы PlayStation 2 стараются проводить максимально демократичную ценовую политику в отношении потенциальных пользователей приставки. Это, прежде всего, выражается в продвижении на рынок специальных комплектаций PlayStation 2 или бандлов, как их называют на Западе. Наверное, первым и одним из наиболее удачных экспериментов в этом отношении можно назвать появление на российском рынке приставки в комплекте с Prince of Persia: The Sands of Time от компаний Vellod, SCEE и Ubisoft ❶. Закрепил эту хорошую традицию набор из приставки и EyeToy ❷. Воспользовавшись специальным предложением, покупатель экономил $15-20, что составляло внушительную разницу с тем, если бы PlayStation 2 и EyeToy приобретались отдельно.

Значительным успехом пользовался и продолжает пользоваться базовый комплект, включающий в себя приставку, два джойстика Dual Shock 2 и карту памяти на 8 Мб ❸. Покупатель убивает сразу двух зайцев, экономя порядка тех же $15-20 и обеспечивая себе вполне уютное игровое будущее.

Выход первых полностью локализованных игр на PlayStation 2 в России фактически сформировал новую аудиторию пользователей приставки. Этим было бы странно не воспользоваться, и компания Softclub, один из дистрибьюторов PlayStation 2 в России, предложила потенциальным покупателям приставку в комплекте с пионером локализаций Primal и хитом «Охотник на призраков». Сэкономить в этом случае можно около $10. Столько же покупатель может сэкономить, купив PlayStation 2 в комплекте с суперхитами Gran Turismo 3: A-Spec и Tekken 4. А уже в ближайшее время SCEE представит на рынок специальное предложение, которое сможет заинтересовать самую широкую аудиторию: slim-версию PlayStation 2 и Gran Turismo 4 ❹.

Довольно интересный комплект представляет компания Gamepark ❺. Вместе с приставкой PlayStation 2 покупателю предлагают два джойстика Dual Shock 2, карту памяти на 8 Мб и пульт дистанционного управления DVD. От базового комплекта это специальное предложение отличается наличием пульта, и, что немаловажно, низкой ценой — на момент сдачи номера она составляла всего 6.100 рублей.

Нередко специальные комплекты самостоятельно формируют как оффлайновые, так и интернет-магазины. Так, например, интернет-магазин Video Games World (www.vgw.ru) предлагает своим покупателям приставку PlayStation 2 вместе с хитом прошлого сезона, рулем Driving Force Pro от Logitech, по цене всего $320 ❻. Воспользовавшись специальным предложением, поклонники гонок могут сэкономить целых $20. Интернет-магазин VGW также предоставляет уникальную возможность сформировать комплект самим покупателям. При условии единовременного приобретения с приставкой пяти любых игр, PlayStation 2 обойдется вам всего в $160!

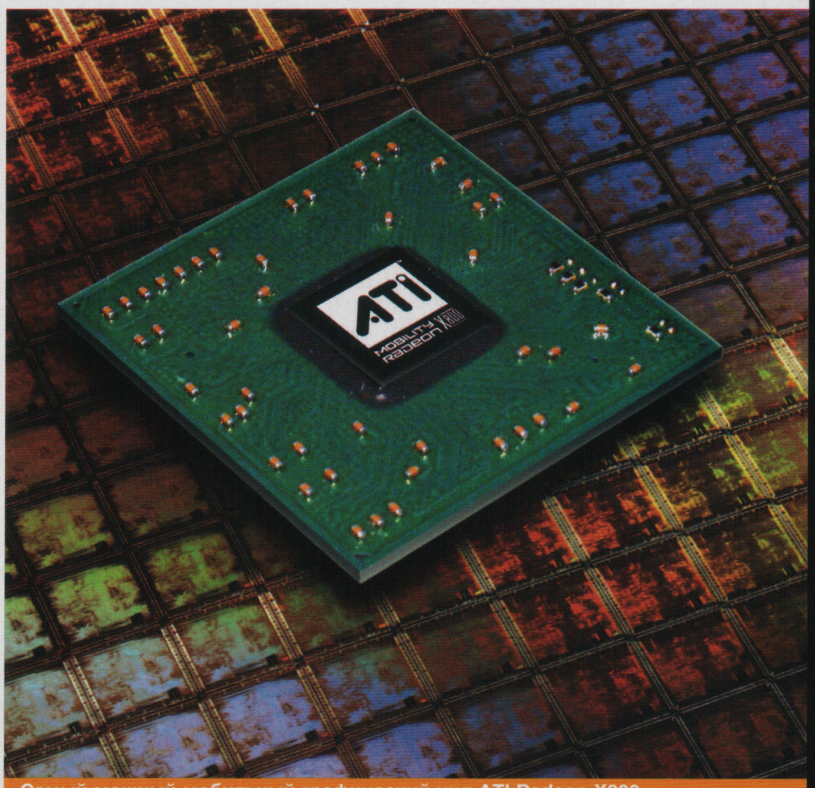
Специальные комплекты действительно позволяют серьезно сэкономить — чтобы проверить это, достаточно просто сравнить цены. Единственной проблемой для покупателя остается выбор. Ведь в ближайшее время количество бандлов будет стремительно увеличиваться.

Сон одного президента



Бессменный лидер гиганта рынка графических адаптеров — компании NVIDIA

Теплая калифорнийская ночь уже подходила к концу и собиралась отдавать бразды правления еще более жаркому дню. Господину Дженсену Хуангу (Jen-Hsun Huang) все еще снился длинный, сложный и удивительно реалистичный сон. Если бы это привиделось обычному человеку, он бы, во-первых, испугался, а во-вторых — полез в сонник. Но ни в одной книге нет описания того, что всю ночь не давало спать исполнительному директору компании NVIDIA.



Самый мощный мобильный графический чип ATI Radeon X800. Чем ответит NVIDIA?

Перед глазами мелькали десятки печатных плат, компьютеров, огромные станки по изготовлению чипов, инженеры в специальных защитных костюмах, деловитые менеджеры среднего звена, не расстающиеся с мобильными телефонами... Внезапно вереница графических адаптеров разных мастей испарилась, осталась одна — NVIDIA GeForce 6, головная боль и надежда всей компании. Не то чтобы с этой серией были проблемы — за все 12 лет, отданных IT-рынку, Дженсен и его команда совершили всего две ошибки: выпуск самой первой модели NV1 и не столь давний провал с GeForce FX5800, где инженеры явно переиграли с современными технологиями, получив в результате колосса на глиняных ногах. Напротив, шестое по счету семейство GeForce оказалось весьма удачным, но за ним требовалось усердно следить, постоянно обновляя и создавая новые карточки, удовлетворяющие запросам любого пользователя с любым размером кошелька. Не давал покоя и основной конкурент NVIDIA — компания ATI. На сотнях страниц печатных и онлайн-изданий флагман компании, GeForce 6800 Ultra, весьма неубедительно сражался с лидером ATI — Radeon X800 XT.

Примерно год назад Дженсену также привиделся весьма любопытный сон. Он несся по огромному хайвэю на своем любимом BMW 760iL 2005-ого модельного года, пытаясь обогнать президента ATI Technologies, выжимавшего все силы из своего Mercedes-Benz S600. На очередном светофоре рядом с ними остановился молодой паренек на потрепанном жизнью и дорогами Alfa Romeo Issetta. Редкий даже в Америке, автомобиль был оснащен двумя двигателями, работающими одновременно. Поэтому, как только загорелся зеленый, и биг-боссы лишь тронули своих шестилитровых монстров, паренек уже умчался за линию горизонта. В голове Дженсена промелькнула мысль, что если одна карта GeForce 6 с трудом, да и то не всегда справляется со своим конкурентом из стана ATI, то почему бы не поставить в компьютер сразу два графических адаптера?

Уже через несколько дней компьютерный мир узнал о том, что в скором времени NVIDIA выпустит материнскую плату с двумя разъемами PCI-Express и, соответственно, поддержкой одновременной работы двух видеоплат — так называемой SLI-конфигурации. Калифорнийская компания добилась своего — лавры самого производительного решения теперь определенно принадлежали ей. Но сейчас, даже имея на руках козырь в виде работающей и постепенно продвигающейся в массы технологии SLI, Дженсен не мог спать спокойно. Внешняя разведка доложила, что ATI планирует в середине года аналогичное решение под названием AMR (ATI Multi-Rendering). В ее состав также входит материнская плата с наличием двух слотов PCI-Express и поддержкой разделения процесса рендеринга между двумя видеокартами. Что примечательно, данная технология, в отличие от используемой NVIDIA, не требует установки двух идентичных графических адаптеров: например, если вам недостаточно производительности топовой карты, можно докупить к ней модель среднего класса, сэкономив несколько сотен долларов.

Но всеми уважаемый президент NVIDIA даже во сне знал, что рынок графических решений «$750 и выше», хоть и является в некоторой мере знаковым, на прибыль влияет не так уж сильно, поэтому картины будущих баталий SLI и AMR быстро оставили его. Перед глазами снова поплыли десятки видеоадаптеров — на сей

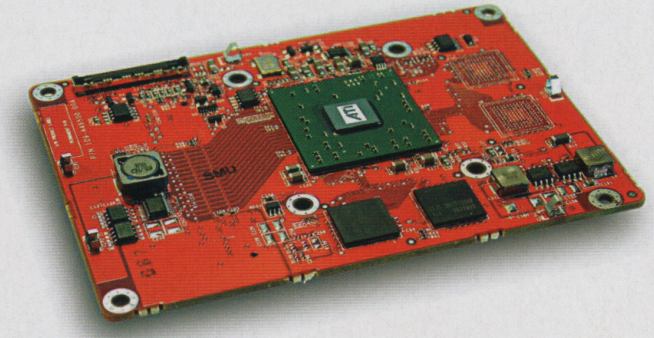
раз с ярко-красной маркировкой Powered by ATI. Известно, что сегодняшнее поколение чипов ATI — Radeon X850 — основано на ядре под кодовым названием R480. Однако на тех, что снились Дженсену, стояла маркировка R520. Появившийся инженер в белом халате с красной надписью из трех букв монотонным голосом зачитывал кому-то характеристики новой разработки. К сожалению, разобрать удалось не все. Было ясно лишь, что новый флагман ATI, произведенный по 0.09 мкм техпроцессу, позволит заметно поднять частоту графического процессора и будет полностью совместим с Direct X 10.0 и шейдерами 3.0. Количество пиксельных конвейеров и вовсе будет нереальным: целых 24 штуки!

Не просыпаясь, Дженсен оценил потенциал будущего конкурента. Впрочем, он знал, что и его родная компания не ударит в грязь лицом: в планах NVIDIA значился выпуск платы с не менее мощным процессором и сверхбыстрой GDDR-3 памятью. Предположительно ее частота должна составить 1.5-1.6 ГГц, что почти на 50% выше, чем у современных графических адаптеров. Правда, специалисты компании еще не решили вопрос с переходом на новый технический процесс: с одной стороны, он сулит большие частоты процессора, с другой — кроет в себе массу возможных проблем при производстве, что может задержать выпуск карт на несколько месяцев.

Сценки борьбы с практически единственным, но мощным конкурентом продолжали мелькать перед глазами. Рынок ноутбуков, где NVIDIA немного укрепила свои позиции, отняв часть этого вкусного пирога у канадцев, грозит в обозримом будущем перевернуться благодаря революционным технологиям NVIDIA MXM и ее аналога — ATI Axiom. По сути, эти разработки представляют собой небольшой разъем, устанавливаемый на материнскую плату, который позволяет легко менять графический адаптер, что до сего момента было невозможно. Кто тут победит — предугадать сложно. Технологии как NVIDIA, так и ATI практически полностью готовы к запуску в производство, и фактически все зависит от привередливых производителей ноутбуков.

Когда солнце уже заиграло на небе в полную силу, Дженсену приснились и другие конкуренты. Matrox, в далеком прошлом крепко держащая рынок 2D-карточек; S3, готовящая к выходу перспективную новинку DeltaChrome; XGI, полностью провалившаяся на рынке настольных решений и понемногу выпускающая крайне недорогие решения для бюджетных ноутбуков... По сути, других соперников нет, если не считать тот же рынок системных чипсетов, где NVIDIA занимает неплохие позиции. Восстановившаяся S3, удивлявшая пользователей своими разработками еще в начале 90-х годов прошлого века, в принципе, способна создать мощное ядро, но ведь к нему нужны еще и стабильные драйверы, с которыми у S3 частенько были проблемы.

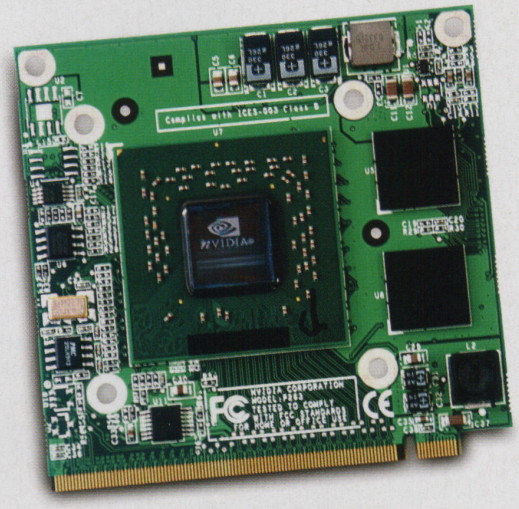
Во сне Дженсен понял, что ничего, по сути, не изменилось, и весь следующий год ему придется столь же яростно сражаться с канадской ATI по всем фронтам. Ресурсы обеих компаний огромны, и соперничают они практически во всех сферах своей деятельности. Насколько реальны те данные о разработках конкурента, что приснились президенту калифорнийской компании — никто не знает. На то он и сон, чтобы многое оставалось неизвестным.



Параллельная разработка ATI-Axiom — служит примерно для тех же целей, что и NVIDIA MXM.



Именно шестое семейство GeForce стараниями маркетологов NVIDIA представлено как в секторе «до $50», так и «свыше $1000».



Сможет ли MXM получить достаточную поддержку производителей ноутбуков и отнять часть мобильного рынка у ATI?

СВОДНЫЙ ТЕСТ

Младшие из младших

Сводный тест ультрапортативных ноутбуков



Миниатюризация в компьютерной индустрии наступает семимильными шагами. Всего пару лет назад игровые ноутбуки представляли собой довольно громоздкие конструкции, и отнести их в сегмент портативных моделей было невозможно. Сегодня же для электронных развлечений и игр вполне подойдут даже некоторые ультракомпактные ноутбуки с диагональю матрицы 10 и менее дюймов.

Если количество существующих портативных компьютеров с экраном около 10" составляет от силы 9-10 различных моделей, то уже 12-дюймовых на рынке представлено не меньше 4-5 десятков. Что же дают 2 дюйма, и стоит ли вообще искать и покупать эти крошечные ноутбуки? Для переноски 12, 14, 15-дюймового ноутбука в любом случае нужна сумка, причем чаще всего она будет почти одинакового размера, как для 12" лэптопа, так и для 15". А 10" модель запросто уместится в небольшой портфель или папку, с ней удобно работать, сидя в поезде или самолете. В большинстве случаев они более технологичны, нежели габаритные ноутбуки: для сохранения полной функциональности современного ПК разработчики применяют десятки необычных технических решений, делающих компактный компьютер таким же мощным, расширяемым и удобным, как и его старшие собратья.

Мы рассмотрели несколько современных ультрапортативных ноутбуков от различных производителей. Причем, оговоримся сразу, на итоговую оценку больше влияла функциональность, внешность и эргономичность компьютера, нежели его «чистая» производительность. Не столь важно, покажет ли у вас Need for Speed Underground 2 двадцать кадров в секунду или двадцать пять. Но отсутствие встроенного кард-ридера или нескольких USB-портов доставит немало хлопот впоследствии.

При покупке ориентироваться следует, в первую очередь, исходя из задач, которые вы собираетесь возложить на ноутбук. Если 90% времени вы уделяете путешествиям по всемирной Сети, просмотру DVD-фильмов и работе с документами, то главный параметр — качество экрана, а объем памяти и частота процессора никакой роли не играют. Однако, если вы выбираете компьютер для путешествий и используете профессиональную фотокамеру, делающие качественные, и, соответственно, «тяжелые» снимки, то для их обработки стоит доплатить за мощный процессор и как минимум 512 Мб оперативной памяти.

ASUS S300



Модель S300N — не первый опыт ASUS в создании ультрапортативных ноутбуков. Первенцем был вышедший пару лет назад S200. Он стал самым крохотным мобильным компьютером из существующих, но имел один значительный недостаток: не было встроенного оптического привода. В S300N инженеры ASUS практически совершили невозможное: в крохотный корпус 8.9-дюймового ноутбука встроили полноценный дисковод DVD-DUAL.

Несомненно, стоит отметить прекрасные технические характеристики модели: возможность установки до 1 Гб памяти, 80 Гб жесткого диска, сравнительно мощный процессор Pentium M 1.1 ГГц — все это существенно расширяет функциональность и «профпригодность» компьютера.

Правда, за всеми его положительными сторонами кроятся два небольших недостатка: отсутствие тачпада и маленький размер клавиш. Вместо привычного многим тачпада здесь присутствует небольшой манипулятор, расположенный в центре клавиатуры. Привыкнуть к нему довольно просто, и назвать это однозначно отрицательной стороной S300N все же нельзя, кто-то даже считает его удобнее. Сделать клавиши стандартного размера на этом крохотном корпусе просто физически невозможно — клавиатура и так занимает 100% доступного пространства. Поэтому, если вы готовы пожертвовать размером ноутбука, и не желаете мириться с некоторыми особенностями ультракомпактных моделей, обратите внимание на более крупные лэптопы. Если же вам нужен мощный, компактный и, что немаловажно, недорогой (ASUS S300N в базовой комплектации обойдется в примерно $1600), то эта модель будет отличным выбором.

Технические характеристики

Процессор: Pentium M 1.1 ГГц **Память:** 1 Гб DDR 333
Видеосистема: Intel Extreme Graphics 2 **Жесткий диск:** 80 Гб
Оптический привод: DVD-DUAL, встроенный **Разъемы, сетевые протоколы:** 2xUSB 2.0, IEEE1394, Wi-Fi, PC card, SD-кард-ридер
Экран: 8.9», 1024x600 **Цена** $2200

Плюсы

Встроенный оптический привод
Стильный внешний вид
Хорошие возможности по расширению
Относительно невысокая цена

Минусы

Миниатюрная клавиатура

Fujitsu Siemens LifeBook P7010



Рассуждать о технических особенностях Fujitsu Siemens P7010 очень сложно — все мысли отвлекаются на невероятный внешний вид ноутбука. На изящном серебристом корпусе размещена клавиатура с полноразмерными кнопками, чем может похвастаться далеко не каждый ультрапортативный компьютер. Впрочем, немного привыкнув к экстерьеру P7010, можно поговорить о его начинке, которая, несомненно, заслуживает не меньшего внимания. В отличие от ASUS S300, инженеры Fujitsu Siemens смогли установить в ноутбук процессор Pentium M с частотой 1.2 ГГц. Разница, впрочем, не критичная, но это дает повод думать, что охлаждающая система в этом компьютере более совершенна. В остальном же он ни в чем не уступает и не превосходит модель от ASUS — тот же гигабайт оперативной памяти в топовой конфигурации, полноценный привод DVD-DUAL, интегрированный графический адаптер Intel Extreme Graphics 2.

Стоит отметить наличие небольшого тачпада. Впрочем, учитывая, что размеры P7010 в отличие от того же ASUS S300N все же ощутимо больше, инженерам компании было не так трудно встроить его в переднюю панель. Кстати, на ней вы не найдете привычного «гнездышка» для защелки крышки экрана — в этой модели от непроизвольного открытия ее удерживает мощный, невидимый глазу магнит.

Само собой, за красоту надо платить. Несколько удачных технических решений, и блистательный внешний вид не дают цене Fujitsu Siemens P7010 опуститься ниже $1900 (в минимальной конфигурации) уже более полугода.

Технические характеристики

Процессор: Pentium M 1.2 ГГц **Память:** 1 Гб DDR 333 **Видеосистема:** Intel Extreme Graphics 2 **Жесткий диск** 80 Гб **Оптический привод** DVD-DUAL, встроенный **Разъемы, сетевые протоколы:** 2xUSB 2.0, IEEE1394, Wi-Fi, PC card, SD/CF/MMC, кард-ридер **Экран:** 10.6", 1260x768 **Цена:** $2650

Плюсы

Безупречно стильный внешний вид
Полноразмерная клавиатура
Четкий экран
Встроенный привод

Минусы

Высокая цена





Sharp MP30

На момент написания этих строк ноутбуки Sharp серии MP были доступны только в нескольких магазинах. Но, надо признать, внешность у MP30 весьма выдающаяся. Во всяком случае, даже неопытный пользователь, увидев его в ваших руках, невольно заинтересуется. Настолько она отличается от привычных компьютеров популярных в России брендов.

Ноутбук построен на основе мобильного процессора Transmeta Crusoe с частотой 1.6 ГГц, который, конечно, немного уступает в производительности более распространенному Pentium M, но не сильно разнится с ним уровнем тепловыделения. В качестве встроенного графического адаптера выступает ATI Radeon 7500, бывший в свое время достаточно производительным чипом. Сейчас он уже немного устарел даже по сравнению с полностью интегрированным Intel Extreme Graphics 2. Передняя панель немного напоминает Panasonic CF-R3 — видимо, это общая черта всех «японцев» — серые клавиши и идентичного с ними цвета корпус. Для столь миниатюрного ноутбука Sharp MP-30 обладает довольно крупным и удобным тачпадом. Пусть он без функции вертикального скроллирования, зато пользоваться им удобнее абсолютно во всех приложениях.

Как мы уже упоминали выше, встретить эту модель в московской рознице достаточно трудно. Правда, как и в случае с ноутбуком Panasonic, если вам нужен надежный, стильный и оригинальный компьютер с гордым лейблом «Made in Japan», есть смысл потратить неделю на его поиски и заплатить, кстати, вполне адекватную представленной конфигурации стоимость.

Плюсы

Крайне редкая имиджевая модель
Встроенный привод

Минусы

Трудно встретить в продаже

Технические характеристики

Процессор: Transmeta Crusoe 1.6 ГГц **Память:** 512 Мб DDR 333 (максимально 1024 Мб) **Видеосистема:** ATI Radeon Mobility 7500 **Жесткий диск:** 40 Гб **Оптический привод:** DVD/CD-RW, встроенный **Разъемы, сетевые протоколы:** 2xUSB 2.0, PC card, Wi-Fi, SD кард-ридер **Экран:** 10.4", 1024x768 **Цена** $1900

Panasonic CF-R3

После недавней рекламной кампании, проведенной Panasonic, многим могло показаться, что фирма выпускает только мощные, защищенные ноутбуки для путешественников, военных или неаккуратных пользователей. На самом деле, в линейке мобильных компьютеров этой компании имеются как ультрапортативные, так и DTR-системы (замена настольному ПК), бизнес-модели и некоторые другие подвиды лэптопов.

CF-R3 — новинка, появившаяся совсем недавно и только начинающая свое шествие по Европе. Не обошла она стороной и Россию: уже сейчас эту модель можно встретить в паре десятков московских магазинов. Разумеется, ее цена похвастаться демократичностью не может: при довольно слабой по сравнению с конкурентами конфигурации стоит компьютер примерно столько же.

Правда, внешность у Panasonic CF-R3 также весьма оригинальная. Яркий, словно хромированный, серебристый ударопрочный корпус из магниевого сплава, приятные полноразмерные клавиши, непривычно круглый тачпад. О нем, кстати, стоит сказать отдельно: в данной модели используется электростатический тачпад с возможностью вертикального скроллинга текста или изображения, что весьма удобно при работе в Интернете или офисных приложениях. Как ярый представитель истинно японских ноутбуков (модель все-таки больше ориентирована на внутренний рынок), Panasonic CF-R3 оснащен высококачественным дисплеем с высоким уровнем контрастности и яркости, но даже он не может сравниться с непревзойденным экраном Sony.

На наш взгляд, цена для «родного» японского ноутбука, выполненного в ультрапортативном, защищенном корпусе и обладающего неплохой конфигурацией достаточно невелика. Причем вместе с надежностью и гарантированным качеством вы одновременно приобретаете имиджевую модель — даже Sony VAIO не выглядит столь необычно.



Плюсы

Необычный, яркий внешний вид
Сравнительно невысокая цена

Минусы

Внешний оптический привод

Технические характеристики

Процессор: Pentium M 1.1 ГГц **Память:** 256 Мб DDR 333 (макс 768 Мб) **Видеосистема:** Silicon Motion Lynx 3DM **Жесткий диск:** 40 Гб **Оптический привод:** DVD-DUAL, внешний **Разъемы, сетевые протоколы:** 2xUSB 2.0, PC card, Wi-Fi, SD кард-ридер **Экран:** 10.4", 1024x768 **Цена:** $2300

Sony VAIO T270P/L



Если в модели от Fujitsu Siemens в первую очередь привлекал внешний вид, то визитная карточка Sony — цена. Почти три тысячи долларов. И даже за такую стоимость найти этот ноутбук в Москве не так-то просто. Что же предлагает всем известная японская компания за сумму, эквивалентную стоимости почти нового российского автомобиля?

Во-первых, экран. Он настолько четкий, что, кажется, сделан совершенно по другой технологии, чем все виденные нами ранее жидкокристаллические дисплеи. Правда, архитектурных отличий не имеет, но в нем применена технология XBRITE, улучшающая цветопередачу и контрастность изображения. Fujitsu Siemens также использует эту разработку, но все же немного проигрывает Sony по четкости картинки.

В техническом плане даже инженерам великой Sony не удалось совершить революции. По своим характеристикам малыш VAIO даже немного проигрывает соперникам по тесту: в топовой конфигурации объем жесткого диска составляет 60 Гб, когда другие модели могут похвастаться носителем емкостью 80 Гб.

По нашему мнению, передняя панель VAIO T270P все же проигрывает Fujitsu Siemens P7010 и, может быть, даже новинке от Panasonic. Довольно строгая внешность Sony скорее подошла бы бизнес-модели, а на наш взгляд — это все же имиджевый ноутбук, и дизайн P7010 как ничто другое отвечает этому требованию на 100%.

За что стоит или не стоит переплачивать лишние $400-500? За более компактный дизайн, идеальный дисплей, и, конечно же, за имя.

Плюсы

Лучший в своем классе экран
Компактный дизайн
Встроенный привод

Минусы

Сверхвысокая цена
Спорная эргономика

Технические характеристики

Процессор: Pentium M 1.1 ГГц **Память:** 1 Гб DDR 333 **Видеосистема:** Intel Extreme Graphics 2 **Жесткий диск:** 60 Гб **Оптический привод:** DVD-DUAL, встроенный **Разъемы, сетевые протоколы:** 2xUSB 2.0, IEEE1394, Wi-Fi, Bluetooth, PC card, MMS кард-ридер
Экран: 10.6", 1280x768 **Цена:** $2950

Выводы

Как можно заметить, в данном обзоре мы сравнивали ультрапортативные ноутбуки между собой исключительно по функциональным возможностям, дизайну и интересным техническим решениям. Также, разумеется, важную роль играет цена. Если действительно необходим миниатюрный компьютер, но доплачивать за броский дизайн и исключительную мощность вы не желаете, обратите внимание на базовые версии ASUS S300N. Если стоимость топовых конфигураций превышает $2200, то менее «заряженную» можно найти за $1700.

Максимум мощности и дизайна за умеренные деньги предлагает Fujitsu Siemens LifeBook P7010 — благодаря полноразмерной клавиатуре и тачпаду, в удобстве работы он не уступает лэптопам с большим размерам диагонали. Но, разумеется, за столь впечатляющий внешний вид, хорошую комплектацию и высококачественный экран надо платить, и найти P7010 дешевле $1900 практически невозможно.

Что касается представленных в тесте «японцев», то даже ребенок понимает, что электронная штучка, снабженная «честным» лейблом «Made in Japan», в принципе не может стоить дешево, и как минимум 15-20% придется переплатить за хваленое японское качество. Взамен вы получаете редкую имиджевую модель, которая при должном к ней отношении послужит не только вам, но и вашим детям.

Pentax Optio WP

Единственная серьезная камера-«внедорожник»

ПЛАЩ-ПАЛАТКА

Для любой популярной модели камеры можно приобрести бокс, который сохранит герметичность на глубине нескольких метров и при этом позволяет вести съемку. Разумеется, этот бокс актуален и на суше — защитит камеру от пыли, брызг и грязи. Но практически такие боксы применяют редко — его стоимость сравнима со стоимостью самой камеры, а иногда и превышает ее...





$500

На заметку

Эффективная емкость: 5 Мпикс **Максимальное разрешение:** 2560x1920 пикселей **Оптический зум:** 3X **Цифровой зум:** 1X-4X **Дисплей:** 2", TFT, цветной, с низким отражением **Встроенная память:** 10.5 Мб, карта памяти SD

Динамика современной жизни требует устройств повышенной прочности. Противоударные часы, «кофезащищенные» ноутбуки, телефоны в пылезащищенных корпусах — защищенные представители повседневной электроники пользуются особой популярностью. Но серьезные камеры-«внедорожники» выпускает только Pentax, представившая новую модель в этом классе — Optio WP.

Optio WP имеет сенсор 4,9 Мпикс (у предыдущей модели было 3,9), который позволяет получать снимки размером до 2560x1920 точек. Снимки камера выдает хорошие: ни к резкости, ни к цветопередаче претензий нет, что не удивляет — хорошо снимает каждая современная камера с известным лейблом на корпусе. Аппарат Pentax интересен пылевлагозащищенным корпусом, который сохраняет герметичность на глубине до полутора метров. По заявлению производителя, корпус в таких условиях сохраняет водонепроницаемость до получаса, этого вполне достаточно, чтобы, например, занимаясь «шнорхелингом» (плаванием с маской и трубкой — прим. ред.), вдоволь наснимать экзотических рыбок на фоне коралловых рифов. Однако корпус Optio WP — и это существенно важней — защитит камеру от дождя, пыли, грязи и прочих атрибутов нашей повседневной жизни, которые — увы! — встречаются заметно чаще, чем знакомство с рифами и рыбками...

Есть у камеры и другие необычные характеристики. Например, «быстрый старт» — аппарат готов к съемке всего через 0,6 секунды (!) после включения. Кроме ставшей привычной непрерывной автофокусировки, у Optio WP присутствует еще и фокусировка непрерывная (в сюжетных программах «Спорт» и «Животные»), при которой объект съемки остается в фокусе вне зависимости от своих перемещений в пределах кадра. Макросъемка может производиться с расстояния 1 см, так что если вы захотите снять крупным планом цветок или бабочку — фотоаппарат к вашим услугам. Установленный объектив имеет трехкратный зум, что сегодня является стандартом для карманных камер.

Кроме фото, Optio WP, как и всякая современная камера, может перехватывать видео (размер кадра до 320x240 точек, частота — 15 или 30 кадров в секунду). Редактирование фотографий стало привычным: прямо в фотоаппарате можно изменить разрешение, произвести кадрирование и т.д. Optio WP позволяет производить простейшие операции с видеофрагментами, полученными камерой: «обрезание», разбивку на два независимых и т. д.

А еще Optio WP можно использовать в режиме диктофона! ■

XS ВЕРДИКТ

Pentax Optio WP — весьма прогрессивный девайс. Отличается, прежде всего, защищенным корпусом. Также интересна «быстрым стартом», наличием следящего автофокуса и возможностями выполнять макросъемку с расстояния всего лишь 1 см. В своем классе, бесспорно, лучшая камера.

ОЦЕНКА: ★★★★★

Action Replay Max

Взламываем PlayStation 2

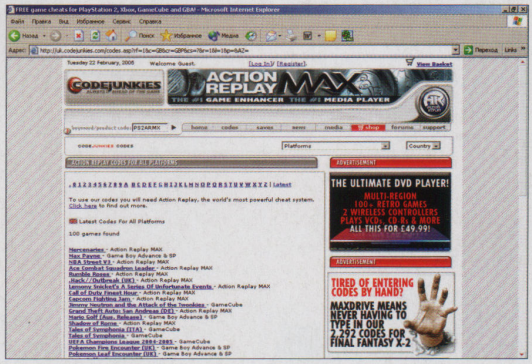






КАК ЭТО РАБОТАЕТ

Загружаем диск Action Replay Max. Вынимаем диск Action Replay Max. Загружаем игровой диск. Все. Система автоматического распознавания игр работает безукоризненно — к вашим услугам кажущийся бесконечным список улучшений и кодов. 30 тысяч кодов — это много. Но каждый месяц появляется несколько десятков новых игр. Как быть с ними? К вашим услугам сайт www.codejunkies.com. Там вы обнаружите огромную библиотеку кодов для Action Replay Max. Если вы счастливый обладатель флэшовой карты памяти от Datel, записывайте файлы на нее, и потом знакомьте с ними Action Replay Max на PS2. Не стоит расстраиваться, если таковой карты памяти нет. Записывайте файлы на CD-R и загружайте на PS2. В конце концов, коды можно набрать и вручную. Сайт обновляется крайне оперативно, и шансов, что вы не сможете найти коды к новой, пусть даже не самой известной игре, крайне мало.



Благодарим коллектив интернет-магазина VGW (www.vgw.ru) за помощь в подготовке материала

Отношение к читкодам серьезных игроков-перфекционистов известно всем. «Ах, как же можно пользоваться кодами, ах, каким же нужно быть тупым, чтобы не пройти игру самостоятельно!». Бессмысленные дискуссии. Любой человек в состоянии принять самостоятельное решение, и уж, конечно, пользование кодами никак не может являться показателем честности или нечестности игрока. К тому же пресловутые перфекционисты ничего не могут противопоставить очень простому аргументу. Например, прошел я Grand Theft Auto: San Andreas. Желание играть осталось, а остроты ощущений уже не хватает. Коды же могут до неузнаваемости изменить облик игры и вернуть к ней интерес.

Словосочетание «взломщик кодов» подсознательно вызывает нехорошие ассоциации. Между тем, речь идет о вполне безобидной и весьма интересной программе, возможности которой смогут удивить, пожалуй, любого обладателя PlayStation 2. Фирма Datel давно специализируется на выпуске дисков с кодами для игр на PS2, существенно расширявших их возможности. Но... Action Replay Max содержит базу данных на 30 000 кодов! Удивляет не только цифра, но и то, что большинство кодов никогда не были документированы. Стандартные штучки вроде максимального здоровья, бесконечных боеприпасов или даже секретных персонажей — детские шалости. Action Replay Max фактически позволяет настроить игру на свой вкус. Можете себе представить сколько, например, кодов существует для того же Grand Theft Auto: San Andreas? 490! При этом их бесполезно искать в прессе или Сети, они не существуют для обычных пользователей PS 2.

Action Replay Max — не только «умная» база кодов. В комплекте идет Max Media Creator, еще одна разработка Datel, которая позволяет превратить PS2 в полноценный медиацентр. С помощью PC вы можете записать на CD-R фильмы, музыку или какие-нибудь ретро-игры и потом просмотреть все это на консоли! При этом никакой модификации приставки не требуется — все легально, честно и открыто. Action Replay Max поддерживает все популярные форматы: AVI, MPEG, MP3, WAV, MP4, Video CD, Super Video CD (DAT)... А игровой эмулятор Genesis и Megadrive поможет вспомнить 16-битные игры, которые лежат сейчас в свободном доступе в Интернете. Поддерживаются файлы с расширениями .SMD и .BIN. Чтобы воспользоваться всеми этими возможностями, необходимо установить специальное программное обеспечение от Datel на PC.

Цена, учитывая возможности этой разработки, обещает быть вполне демократичной. На момент выхода этого номера Action Replay Max появится в свободной продаже в интернет-магазине Video Games World (www.vgw.ru). Отметим, что в комплект входит грамотная инструкция на русском языке. ■

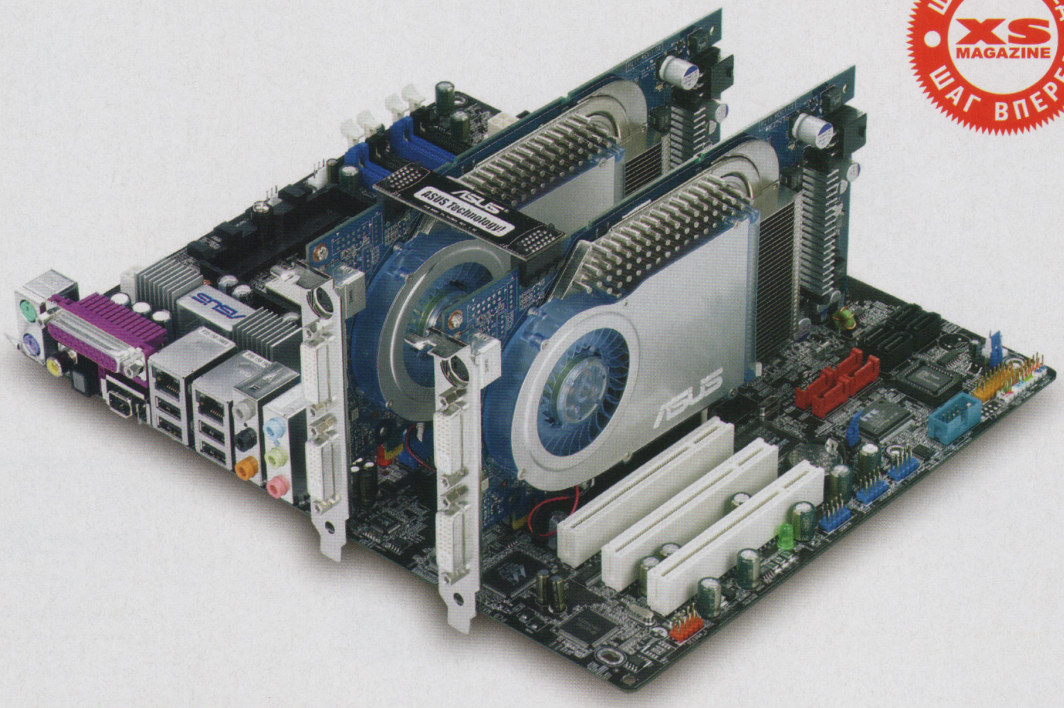
XS ВЕРДИКТ

Абсолютно незаменимая для любого пользователя PlayStation 2 вещь. Настоятельно рекомендуем.

ОЦЕНКА: ★★★★★

NVIDIA SLI VIDEOSYSTEM

Когда одной видеокарты мало



Система SLI во всей своей красе

НЕМНОГО ИСТОРИИ

На самом деле, технологию SLI разработала вовсе даже не NVIDIA. Еще в гонце прошлого века, а точнее в 1998 году, канувшая ныне в Лету компания 3Dfx предложила возможность использования одновременно двух 3D-ускорителей в одной системе. Так как в то время в основном были распространены PCI-видеокарты, реализовать это решение было довольно просто и игроки с пухлыми кошельками уже тогда могли выложить примерно такие же деньги, что и сейчас за видеокарты серии 3Dfx VooDoo 2.



Тестовый стенд

Блок питания: ASUS 460 Вт
Материнская плата: ASUS A8N SLI Delixe
Процессор: AMD Athlon 64 3200+ Socket 939
Кулер: Gigabyte Rocket Cooler Pro
Память: 2x512 PC3200 DDR400 Kingston
Видеокарты: 2xASUS EN6600GT PCI-Express
Жесткий диск: Western Digital Raptor WD740

ТЕХНОЛОГИЯ

В эпоху шины AGP, которая длилась без малого 7 лет, SLI был в принципе невозможен — не позволяли архитектурные особенности шины. Когда же появилась универсальная и масштабируемая PCI-Express, позволяющая как угодно формировать ее пропускную способность. Суть самой SLI заключается в следующем: экран, точнее данные, требующие обработки ускорителем, делятся на две части, после чего обрабатываются и выводятся через главную плату на экран.

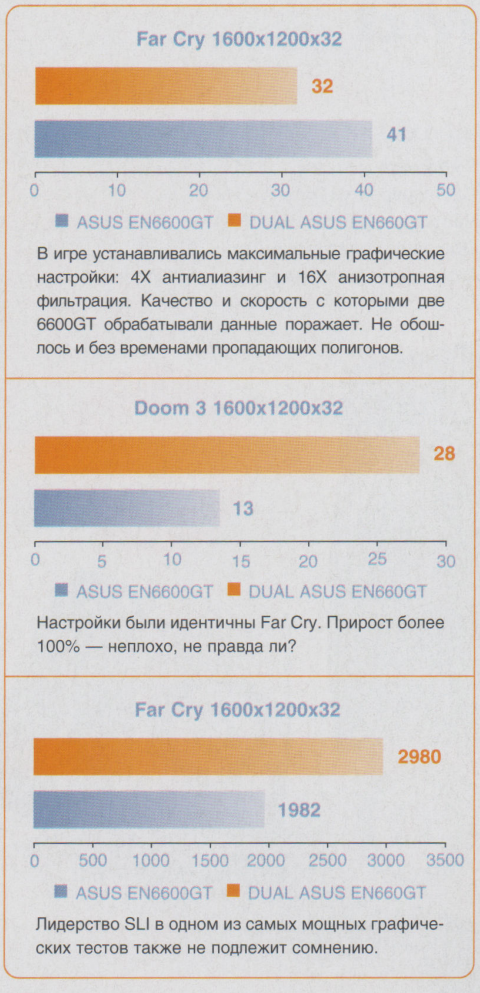
Решение проблемы нехватки производительности видеосистемы компьютера в требовательных приложениях лежит на поверхности. Конечно, можно установить на графический адаптер водяную систему охлаждения, отбирать при производстве 1-2% самых устойчивых к высоким частотам чипов, но цена в таком случае будет превышать стоимость даже самого навороченного компьютера в несколько раз, и, что самое главное, без серьезных изменений архитектуры платы воплотить все гигагерцы чипа и памяти в реальные FPS в крутом шутере невозможно. Поэтому, скажем, топовый GeForce, работающий на 400 МГц, не сильно оторвется от менее пафосной модели о 375 МГц. Хотя разница в цене составит не одну сотню долларов, на которые можно было бы докупить памяти, еще один жесткий диск и другие полезные железки.

Выход из этой ситуации только один: установить в компьютер не одну, а сразу две видеокарты. Конечно, надо еще заставить их параллельно работать, написать правильные драйверы и подготовить к этому архитектуру самих карт. Зато если все сделать правильно, ни одна самая сверхразогнанная одиночная плата не сможет даже приблизиться к такой системе по скорости. Специально для экстремалов, готовых выложить тысячу долларов только за пару 3D-ускорителей, компания NVIDIA разработала технологию SLI — Scan Line Interleave. Ее суть заключается в распределении вычислений между двумя одновременно работающими видеокартами.

Разумеется, мы не смогли удержаться от соблазна протестировать эффект от SLI в действии. Тут стоит отметить, что сейчас построить подобную систему возможно только на базе материнской платы, которая в основе своей использует набор системной логики NVIDIA nForce 4 SLI. Поэтому в нашем тестовом компьютере поселились ASUS A8N SLI Deluxe и два графических адаптера ASUS EN6600GT.

Установка прошла без проблем: потребовалось лишь установить специальный переходник на материн-

Благодарим за предоставленное на тестирование оборудование следующие компании: ASUS — материнская плата A8N SLI Deluxe и две видеокарты ASUS EN6600GT. Дополнительная информация — www.asus.ru. Western Digital — жесткий диск WD Raptor 740GD. NEO GROUP — процессор AMD Athlon 64 3200+ Socket 939. Дополнительная информация — www.neo.ru. Gigabyte — Rocket Cooler Pro. Дополнительная информация — www.gigabyte.ru

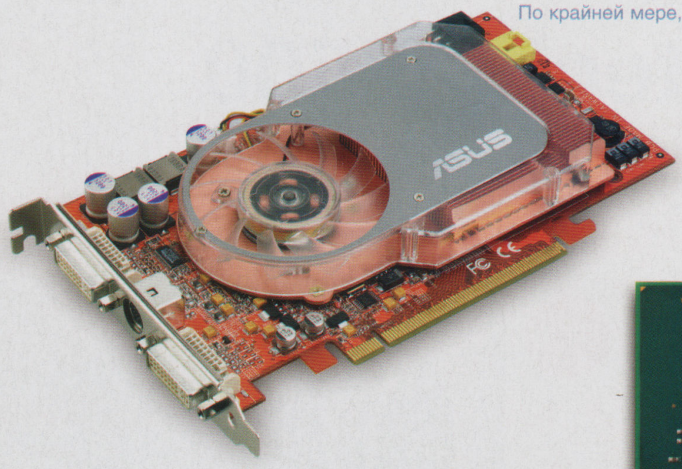


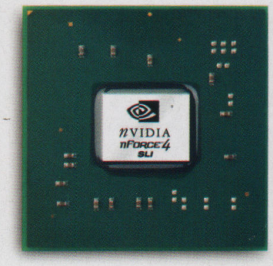
В игре устанавливались максимальные графические настройки: 4X антиалиазинг и 16X анизотропная фильтрация. Качество и скорость с которыми две 6600GT обрабатывали данные поражает. Не обошлось и без временами пропадающих полигонов.

Настройки были идентичны Far Cry. Прирост более 100% — неплохо, не правда ли?

Лидерство SLI в одном из самых мощных графических тестов также не подлежит сомнению.

Какой бы мощной не была плата на чипе ATI, установить две такие в систему невозможно. По крайней мере, на сегодняшний день.





Удобно быть одновременно производителем и системных чипсетов и видеоплат

Не все карты готовы к работе в сдвоенном режиме. Заметно это по отсутствию специального разъема в отмеченном на фотографии месте



ОХЛАДИТЬ ВСЕ И ВСЯ!

Мы буквально влюбились в новинку от Gigabyte — кулер для процессоров Rocket Cooler Pro. Конструкция гигантская, однако для установки на процессорный сокет достаточно слегка зажать ее специальной клипсой, идущей в комплекте. Времена, когда процесс инсталляции вентилятора занимал несколько десятков минут, безвозвратно ушли.



ской карте в положение DUAL VIDEO, чтобы активировать режим SLI. После этого, мы вставили две видеокарты, соединили их маленьким контроллером и запустили систему. В качестве операционный системы мы выбрали Windows XP Professional, после инсталляции которой установили все доступные на тот момент патчи и сервис-паки. Впрочем, проблемы поджидали нас в другом месте. Драйвера, шедшие в комплекте с ASUS EN6600GT, напрочь отказывались работать в режиме SLI. Система постоянно путала ведущую плату, то есть ту, к которой подключен монитор и которая выводит на него изображение, даже просто при загруженной Windows экран изобиловал артефактами и глюками. Мы направились на официальный сайт NVIDIA (www.nvidia.com) и скачали самые последние версии драйверов к видеоплатам и материнской карте, точнее для чипсета nForce 4 SLI. Правда, даже официальная последняя версия 66.93 не избавила нас от проблем и мы решили попытать счастья неофициальной версией софта за номером 71.81. Изображение на экране исправилось, лишь изредка в играх на максимальном режиме, например в Far Cry 1600x1200 High, пропадали полигоны, отвечающие за отрисовку местности.

Одним словом, две видеокарты действительно серьезно повышают уровень производительности системы. Но на данный момент технология сыра, что заметно невооруженным глазом. Стоит подождать от NVIDIA еще пару версий драйверов, дать ей окончательно разобраться с возникновением артефактов в некоторых играх и 3D-приложениях. Скорее всего, это произойдет через месяц-полтора, и тогда со всей смелостью можно выкладывать свои кровные сотни и тысячи долларов за компьютер мечты. ■

XS ВЕРДИКТ

Мощно, красиво, впечатляюще. Но не сейчас — через месяц-два.

ОЦЕНКА: ★★★★☆

ДЕВАЙС МЕСЯЦА

Акустическая система Logitech Z5500

НА ЗАМЕТКУ

5 колонок мощностью 317 Вт,
Сабвуфер мощностью 188 Вт
Частотный диапазон: 33 Гц — 20 кГц
Общая пиковая мощность: 1010 Вт
Отношение сигнала к шуму: >93.5 дБ, типично 100



На рынке компьютерных акустических систем не так много компаний-производителей. Еще меньше фирм, выпускающих модели высокого класса. Разумеется, можно без проблем подключить к компьютеру или приставке профессиональные колонки и мощный сабвуфер, но все же у hi-end компьютерных комплектов есть свои особенности, которыми не обладает обычная акустика, даже очень дорогая.

Благодарим компанию Logitech за предоставленное на тестирование оборудование

5,1 канальная мультимедийная акустическая система Logitech Z-5500 в первую очередь поражает размерами коробки. Поэтому, если вы собираетесь ее приобрести, позаботьтесь как минимум о небольшом фургончике, так как на обычной легковой машине увезти ее практически невозможно. Как ни странно, в гигантской упаковке, помимо внушительного сабвуфера, своими габаритами превышающего даже автомобильные аналоги, лежат еще 5 динамиков весьма умеренных размеров. Правда, на качестве звука это нисколько не сказалось, но об этом позже. Для начала поговорим о том, какими интересными особенностями обладает эта система.

В комплекте, помимо самих колонок и сабвуфера, находится довольно массивный пульт управления. Его можно назвать даже «центром настройки системы». Он подключается непосредственно к звуковой плате компьютера, а к нему уже подсоединяются динамики и сабвуфер. Мало того, он позволяет одновременно использовать до 6 источников звука! Например, если у вас в одной комнате стоит ПК, DVD-плеер, телевизор и игровая приставка, то подключить можно все одновременно. Работать они, конечно же, будут по отдельности, а какой из носителей необходимо использовать в данный момент — устанавливается в пульте управления. Про него хочется рассказать от-







ИДЕАЛ НЕДОСТИЖИМ

К сожалению, даже оценка в 5 баллов не означает отсутствие недостатков. Нам не понравилось, что провода встроены в динамики, а не подключаются к ним, как в той же акустике от Creative. Конечно, на их длине Logitech, мягко говоря, не экономила, но если возникнет необходимость подключить другие провода (фанаты качественного звука, могут быть неудовлетворены теми, что используются по умолчанию) или потребуются более длинные — то сделать это будет, к сожалению, невозможно.

дельно. Несмотря на то, что он довольно крупный — придется освободить пару десятков квадратных сантиметров на рабочем столе — функций пульт управления выполняет массу. С его помощью можно, как уже было сказано выше, выбирать источник звука, настраивать уровень каждой из колонок, активировать или выключать определенные 3D-эффекты и многое другое. Главная заметная деталь — огромное, хромированное, блестящее, металлическое колесо регулировки громкости! Это не крохотная пластиковая пупырочка, коей снабжены десятки моделей, а настоящий инструмент, который не только выполняет свою прямую задачу, но и просто украшает всю систему.

Сама акустика от своего внешнего вида не отстает. Звук действительно впечатляет: этому способствует 505 Вт номинальной мощности и 1010 Вт пиковой. Была у нас даже мысль устроить жесткое сравнение нескольких комплектов по параметру «через сколько минут прибегут соседи». Едва сдержались и решили просто оценить качество на слух.

Разумеется, мы не могли упустить шанса опробовать систему в различных играх и музыкальных жанрах. В тяжелой музыке отчетливо были слышны ударные, басы также давали о себе знать, и они даже немного приглушали эффекты высоких частот. Однако голос был слышен четко и никаких искажений не наблюдалось. Рэп, хип-хоп и схожие по жанру композиции радовали слух четкими, раздельными частотами, которые, что немаловажно, не смешивались и не затягивались, давая в перерывах между ударными высказаться самому исполнителю. Классической музыке немножко не хватало глубины, она звучала безукоризненно четко, но в некоторых моментах хотелось бы большей жизненности, сочности.

Протестировали мы систему и в некоторых последних игрушках. Вот тут она отработала на все 100 процентов! Ревущие двигателями машины в Need For Speed Underground 2, нечеловеческие вопли зомби из Doom 3, шорохи листвы в Far Cry — все звучало настолько шикарно, насколько и было задумано и реализовано разработчиками этих игр. ■

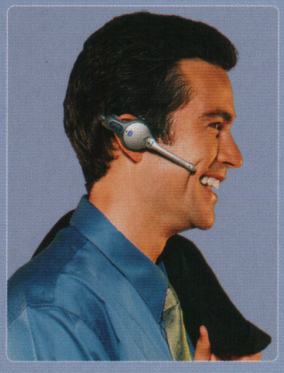
XS ВЕРДИКТ

Это идеальная система для компьютерного фаната. Впрочем, с равным успехом Z-5500 можно использовать совместно с приставкой, да и чем угодно в принципе. Ну и главная особенность этих колонок — предельно низкая цена для комплекта такого уровня. Даже сейчас, когда они только начинают появляться в продаже, стоимость составляет всего $400. Уверенной рукой ставим этой акустике 5 баллов из 5, и со скрипом в сердце возвращаем ее обратно.

ОЦЕНКА: ★★★★★

Logitech MobilePro Headset

Свобода слова





$80

НА ЗАМЕТКУ

Стандарт: Bluetooth 1.2
Вес: 30 г
Дальность работы: 10 м
В режиме разговора: 8 ч
В режиме ожидания: 300 ч

ЗАБОТА

В комплекте с гарнитурой поставляется весьма оригинальный футляр. Он выполнен из твердого пластика с прозрачной крышкой и, что самое главное, одновременно является зарядным устройством, достаточно лишь подключить его к адаптеру питания. Особенно это удобно в поездках, так как подобный гаджет — вещь довольно хрупкая, и опрометчиво бросать ее в сумку не рекомендуется. Кстати, время автономной работы MobilePro Headset составляет 300 часов в режиме ожидания и 8 часов в режиме разговора.



Если пару лет назад человека с небольшим передатчиком, одетым на ухо, воспринимали не иначе как секьюрити, то сегодня это просто говорит о том, что владелец Bluetooth-гарнитуры ценит удобство и свое собственное время.

Впрочем, одно дело, когда вы отдыхаете под пальмой на море, и телефон напоминает о себе всего пару раз за день — взять трубку и, лениво пряча глаза от палящего солнца, попросить, чтобы вас не беспокоили — много времени не займет. Когда же вы пробираетесь на работу в бесконечных московских пробках, постоянно лазить за трубкой в карман — занятие не самое приятное, особенно если количество звонков существенно превышает количество минут в часе. В любом случае, беспроводная гарнитура — выбор современного человека, и популярность гаджета, определенно, будет расти.

Это понимают и производители, выпуская по нескольку десятков различных моделей в год. К нам на тесты попала гарнитура от компании Logitech, занимающейся различными компьютерными аксессуарами, мышками, клавиатурами и акустикой.

Logitech MobilePro Headset поражает изяществом: приятный мягкий пластик, большая подушечка для уха, и что самое главное — конструкция позволяет любым способом варьировать форму гарнитуры. Она подойдет к уху любого размера — два «усика», которыми она за него цепляется, могут раздвигаться или сжиматься на расстояние от 2 до 7-8 см. Также регулируется расстояние до уха и угол, на который гарнитура будет повернута к нему. Как уже упоминалось выше, большая мягкая подушка позволяет носить MobilePro Headset целый день, не испытывая ни капли дискомфорта.

На ее крохотном корпусе находятся кнопки установки громкости звука, клавиша приема звонка и стильный серебристый микрофончик, не очень длинный, но со своей задачей справляющийся на отлично: пожаловаться на качество передаваемой речи невозможно, при разговоре не слышно ни помех, ни прерываний звука.

Сейчас встретить в продаже MobilePro Headset довольно трудно: устройство только начинает поступать в российскую розницу, но то, что в скором времени он будет широко представлен в большинстве салонов мобильной связи, сомнений не вызывает: Logitech уделяет российскому рынку большое внимание. ■

XS ВЕРДИКТ

Стильный внешний вид, удобство и комфорт в работе, хорошее качество передачи — что еще нужно от беспроводной Bluetooth-гарнитуры? К плюсам также стоит отнести и изящный футляр, и достаточно высокое время автономной работы.

ОЦЕНКА: ★★★★½

Creative ZEN Micro

Музыкальный автомат в мини

$270







НА ЗАМЕТКУ

Интерфейс: USB 2.0
Объем памяти: 5 Гб
Питание: одна батарейка Li-ion
Вес (без батареи): 108 г
Экран: 160x104 точек
Функции: MP3-плеер, диктофон, радио

Линейка стильных MP3-плееров Creative ZEN Micro — определенно, претензия известной «звуковой» компании на нишу сверхпопулярного Apple iPod. В качестве носителя плеер использует миниатюрный жесткий диск емкостью 5 Гб, которых вполне хватает для записи 1200 песен в хорошем качестве. Встроенная литий-ионная батарея позволяет слушать музыку на протяжении 12 и более часов. Но главная особенность — не технические характеристики (с ними можно познакомиться во врезочке неподалеку), а внешность и эргономичность ZEN Micro. Приятный, слегка округлый корпус из мягкого пластика, большой, четкий экран, не менее крупные кнопки с плавным нажатием — пользоваться устройством не только удобно, но и приятно.

Особого внимания заслуживает система меню. Собственно, в ней нет ровным счетом ничего революционного — просто все функции гаджета строго распределены по категориям. Управление осуществляется кнопками на передней панели, все действия целиком и полностью отображаются на экране, будь то выбор или создание плей-листа, либо тонкая настройка эквалайзера.

Само собой, нельзя не сказать о том, как плеер справляется с основным своим назначением. Качество звучания — блестящее. Мы протестировали его как с идущими в комплекте наушниками (довольно неплохие по глубине звука и, опять-таки, удобные), так и с довольно серьезными Sony MDR-CD580. Стоит отметить, что несмотря на прекрасное отображение всего диапазона частот, ZEN Micro все же более щепетильно относится к высоким нотам, нежели к басам.

Трудно сказать, кому больше подойдет ZEN Micro: скорее всего, девушкам, которым особенно понравится, что девайсик доступен в 10 различных цветовых оттенках. Впрочем, незазорно появиться в обществе с черным Micro и молодому человеку. ■

XS ВЕРДИКТ

Отличный стильный плеер с большими возможностями станет вашим постоянным спутником на долгое время. Как показывает практика, труднее всего избавиться от удобных вещей, а уж в этом ему не откажешь.

ОЦЕНКА: ★★★★½

MP3-плеер XDRUM XD-405

Кто на новенького?





$122

НА ЗАМЕТКУ

Интерфейс: USB 2.0
Объем памяти: 128-1024 Мб
Питание: одна батарейка AA
Вес, без батареи: 31 г
Экран: четырехстрочный, OLED
Функции: MP3-плеер, диктофон, радио, фонарик
Цены:
XD-405 256 Мб — $122
XD-405 512 Мб — $153
XD-405 1024 Мб — $217

НОЧЬ, УЛИЦА, АПТЕКА

Плеер оснащен небольшим фонариком, который, по идее разработчиков, должен был подсвечивать, например, замок или ручку в темноте. К сожалению, лампочка настолько слаба, что вряд ли с ее помощью можно что-то увидеть. Правда, не исключаем, что это лишь особенность экземпляра, побывавшего у нас на тестировании.



Рынок MP3-плееров растет настолько активно, что их стали выпускать уже в буквальном смысле все, кому не лень. Замечены практически все «железячники», вроде тех же MSI и Gigabyte, ноутбучники (Acer), что уж говорить о традиционных производителях мультимедиа-продукции — Creative, Sony, Samsung и других.

Нам же, помимо тестирования новинок от гигантов компьютерной отрасли, интересно посмотреть и на новичков. Сравнительно недавно в отечественных магазинах появились плееры корейской компании HANDBiT, продающиеся под маркой XDRUM. К сожалению, даже всезнающий Интернет умалчивает о том, кто, как и когда основал HANDBiT, и чем данная организация занимается еще, но в данный момент нас интересует ее новинка — цифровой компактный проигрыватель XDRUM XD-405. Встретить эту новинку уже можно во многих магазинах Москвы.

Несмотря на то, что в качестве элемента питания он использует довольно крупную батарейку типа AA (в народе — «пальчиковая»), большими размерами плеер не отличается. Его можно повесить на шею, положить в карман или разместить на поясе, для чего в комплекте имеется мини-чехольчик и ремешок. Также в коробке мы нашли шнурок для ношения девайса на груди, кабель 3.5 мм для прямой записи аудиопотока (на плеере есть как выход Audio In, так и Audio Out), стильные наушники и удлинитель USB. Стоит отметить, что новинка является полноценным флэш-диском — достаточно вставить гаджет в USB-разъем компьютера, и можно заливать музыку напрямую, не мучаясь с установкой программного обеспечения и его настройкой.

Удобна и внутренняя мини-операционная система: навигация осуществляется посредством небольшого джойстика и пары клавиш. Во всяком случае, на то, чтобы освоить все возможности новинки, у нас ушло не более 10 минут. Стоит отметить, что среди поддерживаемых меню языков числится русский, что немаловажно.

Играет XDRUM XD-405 хорошо. Трудно говорить о качестве исполнения тех или иных частот, но даже неплохих наушников, поставляемых в комплекте, однозначно не хватает. Если вы желаете наслаждаться любимыми мелодиями в еще лучшем качестве, то стоит приобрести наушники посерьезнее. ■

XS ВЕРДИКТ

Пусть вас не смущает малая известность марки — несмотря на относительно низкие (но и не дешевые) цены, это качественные, добротные цифровые плееры с массой возможностей, о которых трудно рассказать даже в полноценном тесте.

ОЦЕНКА: ★★★★☆

Прикольная Троица от NEODRIVE

Компания NEO GROUP, крупный российский дистрибью тор компьютерной техники, представила несколько забавных новинок, выносить вердикты и оценивать которые мы не сочли необходимым, а вот представить их читателям — непременно надо.

Аквариум с подсветкой



400 р

Весьма оригинальная штуковина, жаль только — без рыбок. Представляет собой внушительных размеров сосуд, подключающийся к порту USB компьютера. Далее происходит, можно сказать, подводная феерия: из небольшого жерла вулкана внутри аквариума вылетают шарики, достигнув верха, они медленно опускаются на дно. При этом вода красиво освещается разноцветными лампочками и мигает. Казалось бы, ничего особенного, но и глазам приятно, и успокаивает. А также привлекает к рабочему месту внимание симпатичных сотрудниц.

Впрочем, можно найти этому гаджету иное применение. Для этого, правда, пригодятся неплохие навыки по резке металла и пластика. Необходимо взять крупный компьютерный системный блок, вроде Chieftec BX-02, прорезать в нижней его части дырку соответственно размерам аквариума и аккуратно его туда вставить. Если сделать все правильно, получится просто потрясающе. Главное, не забыть подключить девайс к внутреннему USB-порту.

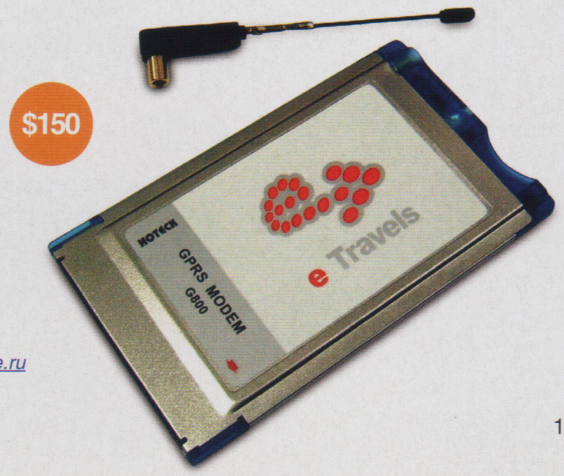
USB-пылесос



500 р

Ну и, наконец, третья новинка от NEODRIVE — крайне полезная в компьютерном хозяйстве вещь — миниатюрный пылесос. Подключается он все к тому же USB, оснащен небольшим моторчиком, отсеком для сбора пыли и двумя насадками. Пользоваться им очень удобно: одна насадка тонкая и резиновая, специально для чистки клавиатуры. Она может проникнуть даже под тоненькие кнопки ноутбука. Вторая же, скорее, потребуется, чтобы очистить крошки или пыль со стола, вместо того, чтобы сбрасывать их на пол или идти в другую комнату за тряпкой. Чтобы можно было пропылесосить внутренности системного блока, гаджет оснащен небольшим фонариком, который, впрочем, довольно мощно освещает все закрома ПК. Всего за 500 рублей вы сможете содержать в порядке рабочий стол и оборудование, либо просто порадовать знакомого компьютерщика сверхоригинальным подарком.

Карта PCMCIA GPRS



$150

Несомненно, беспроводные технологии, поддержка которых есть практически во всех современных ноутбуках, — стандарт передачи данных будущего, но пока Wi-Fi споты установлены еще далеко не везде. Даже в крупных городах более универсальным средством связи пока остается мобильный Интернет. Достаточно приобрести GPRS-модем, вставить его в любой ноутбук, оснащенный разъемом PC-CARD (а таких как минимум 97%) и радоваться сравнительно неплохой скоростью и терпимыми тарифами на передачу информации. Впрочем, и сами модемы бывают разные. К примеру, пафосная Nokia D211 обойдется ровно в $300, когда компания NEO GROUP (точнее, ее подразделение NEODRIVE, занимающееся такими вот устройствами) предлагает свой собственный GPRS-модем по цене всего в $150. Гарантия, софт и техническая поддержка — прилагаются в полном объеме.

Подробнее ознакомиться с продукцией NEODRIVE вы можете на сайте www.neodrive.ru

ViewSonic VX912

Девятнадцать дюймов счастья

Высококонтрастный дисплей с технологией SuperClear MVA, обеспечивающей фотореалистичное качество изображения

Максимальное разрешение экрана — 1280x1024 точек

Сверхтонкая рамка вокруг дисплея встречается далеко не на каждом 19-дюймовом экране

Удобное русифицированное меню. Как и прежде, для управления настройками монитора используется всего 4 кнопки

Эта модель полностью совместима со стандартами VESA, что позволяет использовать его в горизонтальном или вертикальном режиме и даже повесить его на стену

Стильное сочетание серебристого с черным — таков новый дизайн последних моделей мониторов ViewSonic


Finches Serenade
Moderato
ViewSonic



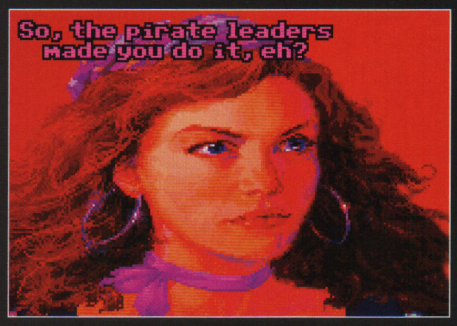
Виктор Перестукин

MONKEY ISLAND

НЕПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ

Кто знает подлинный секрет Monkey Island? Нет-нет-нет, появление Джорджа Лукаса в эпизодах, обилие киноцитат — это ни для кого уже не секрет. Сермяжная правда в том, что такой остров существует на самом деле. В Карибском бассейне, вдали от популярных туристических маршрутов, расположился этот неприметный кусочек земли, обретший подлинное бессмертие в произведениях LucasArts.







Secret of Monkey Island

Платформа: PC
Год издания: 1990
Разработчик: LucasArts

Как и все подростки на свете, Гайбраш Трипвуд (с именем, конечно, парнишке не подфартило) мечтает стать пиратом — вполне общечеловеческая потребность. Чтобы стать примерным морским разбойником, Гайбрашу необходимо пройти три испытания, назначенные Тремя Представительными Пиратами: победить Мастера Меча, найти секрет Melee Island и выкрасть статуэтку Странно Выглядящего Идола. Казалось бы! В итоге, все предприятие выльется в романтический (но бессмысленный с точки зрения наживы) вояж по Карибскому бассейну, где каждый остров — маленький театр абсурда. Одно племя каннибалов-вегетарианцев оправдывает все графическую скудность. Гайбраш так и не станет пиратом официально, его затянут совсем иные страсти и переживания: Элайн Марли, красавица-губернатор Melee Island, станет предметом его вожделения. Эта серия также запомнилась премьерным появлением пирата Ле Чака, злобной потусторонней субстанции, испытывающего сексуальное влечение к Элайн.

Сериал Monkey Island (перевод посмотрите в словаре) не нуждается в моем представлении (да кто я такой, чтобы выступать на разогреве у великого MI?). В самом затрапезном компьютерном клубе уездного города N, где прогуливают уроки лоботрясы из местной кибер-сборной, даже в таком беспросветном месте словосочетание Monkey Island вызовет необъяснимый трепет. Monkey Island — игра из категории Изначальных. Игра, с которой все начиналось.

Первая часть MI признана неустаревающей классикой жанра приключений. И верно, стереть эти «жалкие», по современным меркам, несколько десятков килобайт со своего винчестера — это как с ножом на Рембранта. Прошло вот уже пятнадцать лет (вдумайтесь в эту цифру!), а картинка первого MI не тускнеет. А мы продолжаем жаловаться, что наше железо не выдерживает современых игрушек, что мир катится в пропасть, что с такими системными требованиями каждая игра влетает нам в копеечку (всякий апгрейд — лишняя PS2). Раньше миры умещались на дискете и прельщали не выпуклыми формами героинь. Игры умели с нами разговаривать, заставляли нас рассуждать, верить и сопереживать. Серия MI — история великой игры, которая взрослела и развивалась вместе с нами, сопровождала нас все эти годы, наставляла на путь истинный. И вы еще спрашиваете, откуда неприкрытый сарказм по отношению к современным проектам? У нас были блестящие учителя.



Мультиплеер!

Это сейчас мультиплеер — обязательная составляющая даже самой замухрыжной игры. В начале 90-х это было что-то недосягаемое. Но у нас был Monkey Island! Страстные поклонники (ваш покорный слуга — совсем такой) постоянно выдумывали всяческие ухищрения, чтобы продлить реплейабилити игры. Так, например, завладев второй частью MI и алчно проглотив ее содержимое, не пережевывая (играя на легком уровне сложности), мы решили, что повторный (более осмысленный, со всеми загадками) забег по островам совершим коллективно. Были установлены сроки прохождения и правила — заглядывать в солюшн запрещалось под страхом отлучения от PC. Постоянно связываясь друг с другом по телефону, давая ложные подсказки, подтрунивая над товарищами, которые застряли где-то в начале пути, мы и проводили время за MI. Фактически, раскрывая прелести недоступного тогда мультиплеера.









LeChuck's Revenge

Платформа: PC
Год издания: 1991
Разработчик: LucasArts

В этой серии, собранной все на том же движке SCUMM, Гайбраш отправляется на поиски легендарного сокровища Big Whoop (дословно переводится как Большой Возглас, а по-гоблински — смело: «Вашу мать!»). Гайбраш заматерел, приосанился, обзавелся бородкой и вульгарными пиратскими привычками. Его вечный оппонент Ле Чак также не бездействовал. Он возвращается в новом кошмарном обличье, в более материальном и не менее гадком. Теперь называйте его зомби-пират Ле Чак! Он позеленел и обзавелся внушительной анимацией. Непревзойденное новшество — внедрение уровня сложности в квест. Своего рода уравнение в правах. Непоседливым игрокам, не привыкшим часами решать загадки, предоставлялась возможность пройти игру наравне с опытными квестовиками. К сведению, Элайн так и не отдастся Гайбрашу. Ле Чаку, впрочем, и подавно.

Реинкарнация

ТРЕБУЕМ РЕМЕЙК!
ГОРЬКИЙ ПЛОХОГО НЕ ПОСОВЕТУЕТ!

В далеком 1934 году, за год до появления известной «Монополии», появилась идея настольной игры про пиратов XVI века. Полное название игры звучит как «Пираты, настольная игра из эпохи перевозок мексиканского и перуанского золота в Европу в XVI веке», и придумал ее не кто иной, как наш соотечественник, художник Владимир Михайлович Голицын. Игровое поле впечатляет и по сей день — Атлантический океан почти целиком, с островами, атоллами, обозначенными течениями — всего около тысячи клеток. Внимание, игра была одобрена Максимом Горьким! Но, увы, как это бывает, побывав в нескольких издательствах, она так и не была опубликована. Родственники и внуки Голицына сохранили для потомков правила и наброски, благодаря чему энтузиасты изготовляют самиздатовские экземпляры игры, по крохам восстанавливая истинный облик оригинала. А российские издатели настольных игр тем временем довольствуются дешевыми вариациями «Монополии». Так и живем.



Вот это фрукт!

Лучший маскарадный костюм — каннибал-вегетарианец. Остроумно, тонко, актуально, безопасно. Несмотря на то, что эта шайка напоминает скорее сборище фруктового Ку-Клус-Клана, это вполне милые ребята. Обычно Monkey Island дает пристанище куда более отмороженным персонажам. Да и, скажу вам по секрету, ТАК ВЫГЛЯДИТ НАША РЕДАКЦИЯ!

Оглянись, позади тебя трехголовая обезьяна!



Неофициальный символ нашей редакции. Предмет постоянных экзистенциональных дисскусий. Существование этого животного не подтверждается ни одной игрой, тем не менее three headed monkey постоянно фигурирует в речах множества персонажей MI. Увидеть его не так-то просто, но нам удалось заснять это загадочное существо. Такой уникальной возможности вам больше не представится, ведь постоянная среда обитания Трехголовой Обезьяны — это место где-то за вашей спиной.







The Curse of Monkey Island

Платформа: PC
Год издания: 1997
Разработчик: LucasArts

По серии Monkey Island легко отследить тенденции мирового игростроения. С первой по последнюю часть, каждая новая серия была выполнена с учетом требований времени. Третью решено было делать в мультипликационном стиле, достаточно модном и перспективном для своего времени. The Curse of Monkey запомнилась динамичным для квеста началом, где Гайбраш отправляет на дно армию Ле Чака и создает ложное впечатление, что избавляется от назойливого соперника в первые же минуты игры. Однако проклятие Обезьяньего острова словно довлеет над парочкой Гайбраш-Элайн, и не быть их счастью без посещения заветной земли приматов хотя бы раз в два года. Кольцо с бриллиантом, подаренное Гайбрашем, оказывается заколдованным, и в лучших традициях жанра герой отправляется на поиски обратного заклятия. А Ле Чаку, который быстро регенерировался после поражения в бухте, только того и надо!

Реабилитация «Князь»

Издатель: 1С
Разработчик: 1С
Год выхода: 1999

За что был осужден: за отсутствие баланса, скоротечность и карликовость игрового процесса.

Перекормленное поколение геймеров, выросшее на лучших образчиках жанра RPG по 15 докризисных рублей за штуку, лениво проигнорировало «Князя». А мировая общественность пропустила релиз за ненадобностью. Зато на «Князя» обратила внимание российская пресса, по долгу службы обязанная следить за отечественными новинками. И тут возникло замешательство — игра с одной стороны не отвечает установленным игровым стандартам, а с другой — настолько мила и привлекательна, что мордовать ее нет никакого желания. Все свои недостатки игра обратила в преимущества! Зачем ругать сбалансированность (точнее, ее полное отсутствие), когда можно пользоваться ею в свое удовольствие!

Вам лень собирать доспехи Дракона (а это основной лейтмотив игры)? Ну и пес с ними!

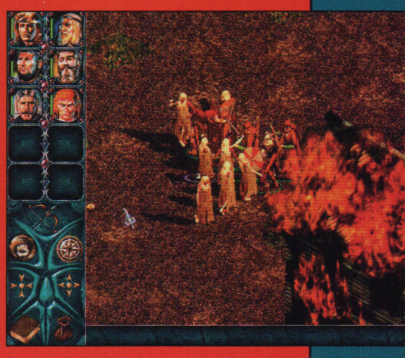
Вам никак не удается собрать команду, не хватает опыта? Упейтесь местной браги, повысьте харизму, и с первых минут вы получите в свое распоряжение целую дружину!

Буянит последний босс? Заманите урода к своим — они почтительно ожидают у входа в пещеру! Или есть еще более изощренный способ: воткнуть уроду в горб заблаговременно отравленную стрелу и отправиться по своим делам на полчасика. Вернувшись, вы обнаружите издыхающее тело финального босса, крайне разочарованного такой нелепой смертью.

Игра полна откровений и удивительных открытий, непредусмотренных разработчиками. Она не занимала много нашего времени. События, развивающиеся на пятачке (лесная страна — размером с ЦПКиО), делают «Князь» игрой на два вечера. Но зато какие два вечера! Эпиграфом к игре следут вынести пословицу: «Что русскому хорошо — немцу смерть». А «Князь» — это хорошо!

Реабилитируем за: некняжеское поведение — игру никогда не выдавали за «убийцу Diablo», за простоту в общении с игроком, за красочные групповые бои. Подобного воплощения мы больше не встречали.

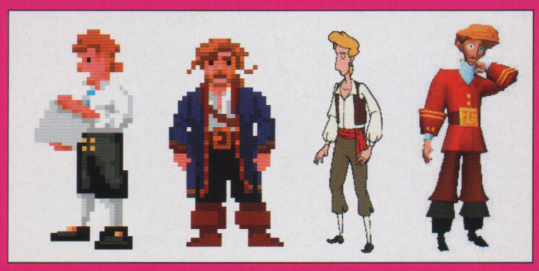




ЭВОЛЮЦИЯ I II III IV

Гайбраш Трипвуд
Guybrush Threepwood

Свое труднопроизносимое имя (но, безусловно, располагающее) персонаж получил благодаря случаю. Не имея опыта создания популярных произведений, разработчики долгое время пребывали в нерешительности — как назвать героя? Все мы сталкивались с подобной ситуацией (как назвать ребенка, фирму, журнал) и понимаем, что такие вопросы с кондачка не решаются. Имя дается раз и навсегда. Разработчики не стали торопиться и временно обозначили героя как guy (парень). Графические файлы тогда имели разрешение brush, и нетрудно догадаться, что сочетание guy.brush стало стандартным обозначением персонажа. Присовокупив фамилию Трипвуд, разработчики получили искомый образ самого нелепого пирата всех времен.



Элайн Марли
Elaine Marley

Наследственный губернатор острова Melee. Решительная, дерзкая, чертовски привлекательная девушка. Неудивительно, что на нее запал даже такой бесчувственный, жестокий и потусторонний субъект как Ле Чак и вдвойне удивительно, что она предпочла всем неуклюжего Гайбраша. Возможно, он единственный, кто сумел разглядеть в ней хрупкую и ранимую женщину. Вспомним, ведь Гайбраш был единственным пиратом (ну, официально не признанным), который кинулся на спасение Элайн в Secret of Monkey Island. Ее подданные отнеслись к событию стоически (и по обыкновению обчистили поместье губернатора), верно рассуждая, что такая женщина как Элайн Марли найдет выход из любой ситуации. И отчасти они были правы (Гайбраш все только испортил). Но мы с вами знаем, что для женщины значит внимание!



Ле Чак
LeChuck

Вершина любовного треугольника во взаимоотношениях Гайбраша и Элайн. Безусловно, звучит несколько высокопарно, да и не совсем верно, но Ле Чак настолько связан с молодыми людьми, что их дети будут звать Ле Чака своим «милым дедушкой». Без его непосредственного участия Гайбраш никогда в жизни не заполучил бы руку блистательной и недоступной Элайн, не стал бы пиратом, не обзавелся бы влиятельными друзьями по всему Карибскому бассейну, не побывал бы на легендарном острове Обезьян. По своей профессии Ле Чак — гроза морей (в противовес выскочке Гайбрашу). У него за спиной славная пиратская жизнь и не менее славное посмертие. Не успокоившись после своей кончины, Ле Чак продолжает терроризировать Карибы, пока, наконец, не встречает Элайн. Влюбленный Ле Чак оказывается во сто крат хуже просто мертвого Ле Чака. А что будете делать вы, если к вашей девушке повадится ходячий мертвец?



Гадалка
Voodoo Lady

Неприметная дверь на главной улице Melee Island скрывает от посторонних глаз House of Mojo, жилище выдающейся и загадочной натуры. Только ищущий в состоянии найти дверь (когда терпение на пределе, игра буксует, загадки не решаются, игрок все-таки догадается зайти туда). Добротная негритянка (форменная Жануария), сведущая в вопросах черной магии (в смысле, магии африканского континента) всегда поможет советом и добрым словом. На протяжении всех четырех частей магическая лавка с ее экстравагантной хозяйкой является штаб-квартирой по борьбе с Ле Чаком. Самые изощренные схемы и планы (как, например, состряпать куклу-вуду для иглоукалывания врагов) рождаются именно здесь.



Стэн
Stan

Ударник капиталистического труда, а проще говоря, пройдоха и фарцовщик. Атакует жертву стремительно и беспощадно. Избавиться от навязчивого Стэна помогает лишь полное отсутствие денег. Только в этом случае он теряет к жертве всяческий интерес. Опасный и в то же время полезный тип. Квест — это связанные воедино события, люди, места. И миновать предприимчивого Стэна на пути к острову Обезьян не выйдет. Как бы вам не было неприятно, каждый раз, сталкивась со Стэном, вы волей-неволей будете продвигаться вперед к заветной цели. Все взаимосвязано, случайностей не бывает. Как в жизни.



Герман Туфрот
Herman Toothrot

Несостоявшийся охотник за сокровищами, вынужденный прозябать на острове Обезьян. Его падение в глазах остальных пиратов настолько велико, что Герман не торопится вернуться на Большую землю. Еще бы! Если ваш корабль угоняет банда мартышек, тут поневоле из бравого корсара превратишься в законченного неудачника! Герман проводит время в философских размышлениях и религиозных спорах с каннибалами.





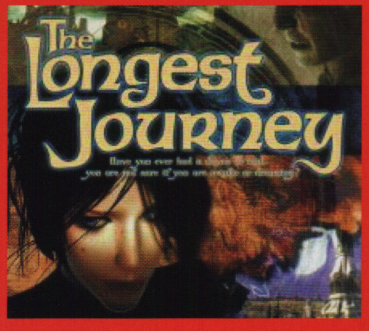




Escape from Monkey Island

Платформа: PC, PlayStation 2
Год издания: 2000
Разработчик: LucasArts

Эпопею с обезьяньими островами следовало бы прекратить на третьей игре. Трилогия — это, во-первых, всегда некая завершенность, законченный цикл, магия цифры три. А во-вторых, Гайбрашу искусственно продлили жизнь, не наполнив ее содержанием. Как мы помним, в первой главе герой страстно желал стать пиратом, попутно переключившись на следующую жизненную цель — овладеть Элайн. Во второй, став пиратом, Гайбраш стал мечтать о несметных сокровищах, не забывая о главном — Элайн Марли. В третьей части у героя появляется надежда, Элайн согласна! Небольшое препятствие на пути — уже поднадоевший Ле Чак — будет устранено! Свадьба, радостный и закономерный финал. Остается всплакнуть на прощание. И вот с некоторым недоумением мы встречаем четвертую часть: Гайбраш женат на Элайн, вместе они беззаботно правят Melee Island, чего еще желать молодым? Какая может быть неопределенность или интрига? И вот проблемы нам создают. Назначают перевыборы губернатора, хотя сама Элайн возмущена такой процедурой (она получила этот пост пожизненно), возвращают неутомимого в своей влюбленности Ле Чака, и опять, опять придумывают тысячу и один повод, чтобы заставить героев вернуться на Monkey Island. И ведь знают, сволочи, что мы готовы возвращаться снова и снова! Ахой!



А ВЫ ЗНАЕТЕ, ЧТО...

Величайший квест всех времен и народов The Longest Journey, чей сиквел мы ожидаем со дня на день, отдает дань почтения Monkey Island. Один из предметов Эйприл Райан — заводная обезьяна по имени Гайбраш. А если повернуть ключик, она исполнит танец Do the Monkey. Тот самый, чьи па открывали путь к сокровищам в The Secret of Monkey Island!



КИНОПРЕМЬЕРЫ

MOVIES

XS MAGAZINE
МИХАИЛ СУДАКОВ



Малышка на миллион (Million Dollar Baby)

Жанр: Драма
Режиссер: Клинт Иствуд
В ролях: Клинт Иствуд, Хилари Суонк, Морган Фриман, Майк Колтер

Клинт Иствуд продолжает выдавать на-гора фильмы, которые так и просятся на получение «Оскара». Вслед за обласканной критиками «Таинственной рекой» идет «Малышка на миллион» — история о девушке-боксерше по имени Мэгги и престарелом тренере Фрэнки, который берется за ее обучение. Роль последнего исполнил сам Иствуд, доказав, что есть еще порох известно где, и что расставаться с актерским амплуа ему пока рановато.



Электра (Elektra)

Жанр: Фантастический боевик
Режиссер: Роб Бауман
В ролях: Дженнифер Гарнер, Натассия Мальте, Горан Виснич, Кэри-Хироюки Тагава

Электра, убитая в «Сорвиголове», о котором лучше не вспоминать на ночь глядя, благополучно оживает в своем собственном фильме в роли наемной убийцы, желающей покинуть опротивевший ей бизнес. Разумеется, так просто красивых девушек, умеющих убивать и предвидеть будущее, на волю никто не отпускает, поэтому Электре приходится сражаться с кучкой малоприятных субъектов, тоже обладающих сверхчеловеческими способностями.

Правила съема: Метод Хитча (Hitch)

Жанр: Комедия / Мелодрама
Режиссер: Энди Теннант
В ролях: Уилл Смит, Даррелл Фостер, Ева Мендес, Филип Боско

Уилл Смит, самый высокооплачиваемый чернокожий актер Голливуда, исполняет в «Правилах съема» роль Алекса «Хитча» Хитченса — специалиста по амурным делам, зарабатывающего на жизнь консультациями для неудачников на любовном фронте. Хитч в точности знает, как нужно вести себя в той или иной ситуации, чтобы добиться успеха у женщин, однако сам оказывается в роли жалкого неофита, когда влюбляется в Сару (Ева Мендес).

Американский прокатчик «Правил съема» догадался приурочить премьеру фильма ко Дню святого Валентина, чем обеспечил ему не просто хорошую, а прямо-таки замечательную кассу. Достаточно сказать, что «Хитч» побил все рекорды по сборам за первый уик-энд среди романтических комедий и цапнул в праздник всех влюбленных столько денег, сколько не удавалось до него вообще ни одному фильму. Какая-никакая, а гарантия качества.









Константин: Повелитель тьмы (Constantine)

Режиссер: Фрэнсис Лоуренс
В ролях: Киану Ривс, Рейчел Уайз, Тилда Суинтон, Питер Стомаре

В оригинальном названии, разумеется, нет никаких «Повелителей тьмы» — наши прокатчики обожают заниматься нагнетанием пафоса при локализации западных фильмов. Впрочем, истоки эта картина берет и вовсе из комикса Hellblazer, главным героем которого как раз и числится Джон Константин — человек с богатым и не самым приятным прошлым, отвергнутый раем, но стоящий, в общем-то, на стороне добра.
Некоторые говорят, что Киану Ривс заметно прибавил в актерском мастерстве по сравнению с сиквелами «Матрицы», другие ворчат, что горбатого могила исправит: Нео, мол, это навсегда. Фабула картины, впрочем, довольно любопытна, а главным героем экранизаций комиксов не так уж и часто становится сильно пьющий молодой человек, не горящий желанием затащить Рэйчел Уайз в постель при первой же встрече. Наконец, в активе у «Константина» — неплохие спецэффекты и отлично выдержанный стиль.



Оборотни (Cursed)

Режиссер: Уэс Крэйвен
В ролях: Кристина Риччи, Шэннон Элизабет, Джошуа Джексон, Миа

Уэс Крэйвен и Кевин Уилльямсон, не работавшие вместе с 2000 года, когда на экраны вышел «Крик-3», возвращаются с историей о трех молодых людях из Лос-Анджелеса, которые нарываются на укус оборотня и сами превращаются в вервольфов. Чтобы снять с себя это проклятие, им придется разыскать своего обидчика и загнать его в могилу. Это — единственный шанс вернуться к нормальной жизни.



Изгоняющий дьявола: Начало (Exorcist: The Beginning)

Режиссер: Ренни Харлин
В ролях: Стеллан Скарсгард, Изабелла Скорупко, Алессандра Мартинес, Джеймс Д'Арси

У несчастного приквела культового ужастика «Изгоняющий дьявола» такая сложная судьба, что прямо хоть снимай о ней отдельный фильм. В процессе производства картина не только поменяла уйму сценаристов, но и обзавелась новым режиссером. Ренни Харлин сменил не оправдавшего надежд студии Warner Bros. Пола Шрейдера, и по ее наущению взялся переделывать «Начало» практически с нуля, превращая психологический ужастик в ужастик натуралистический.
Хорошо хоть, что не слишком сильно изменилась основная фабула, и фильм все еще рассказывает об отце Ланкестере Меррине, потерявшем веру. Покинув после Второй мировой родную Голландию, священник попадает в Африку и сталкивается там с чистым Злом — самим дьяволом, которому ему придется противостоять.

Сын Маски (Son of the Mask)

Режиссер: Лоуренс Гатерман
В ролях: Джейми Кеннеди, Жанетт Кронин, Алан Камминг, Боб Хоскинс

Один из западных кинокритиков заявил по поводу «Сына Маски» примерно следующее: «Родителей, которые поведут своих детишек на эту чушь, следует привлечь к суду за жестокое обращение с детьми». И то верно — ну кому нужен сиквел «Маски» без Джима Керри? Алан Камминг и Джейми Кеннеди — определенно не те актеры, которые способны хотя бы частично заменить мистера Резиновое Лицо. Трудно понять New Line Cinema, которая выделила на это непотребство 84 млн. долларов. В карман студии из них вернется от силы половина.





Бой с тенью

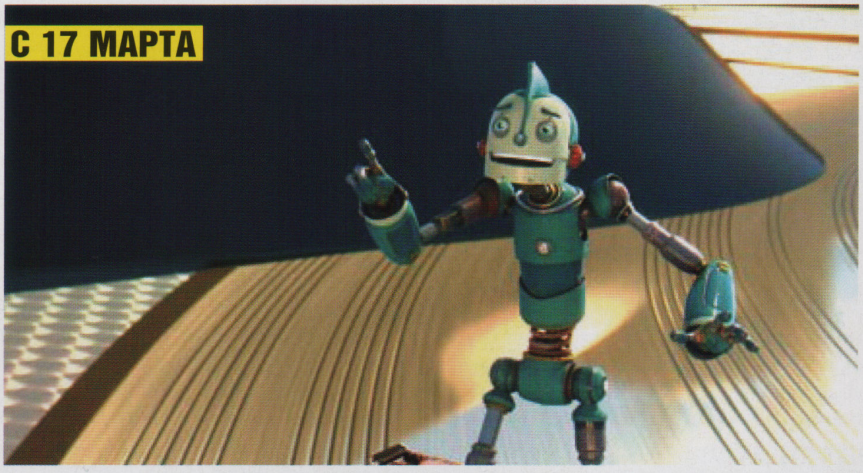
Режиссер: Алексей Сидоров
В ролях: Денис Никифоров, Елена Панова, Андрей Панин, Павел Деревянко, Джон Эймос

Режиссер сверхпопулярного некогда сериала «Бригада» Алексей Сидоров дебютирует на большом экране с историей об одаренном молодом боксере, которому приходится махать кулаками не только на ринге, но и вне его. Производители вложили в «Бой с тенью» немалые по российским меркам деньги (что-то около 4 млн. долларов) и искренне надеются их как минимум отбить. Что ж, громкое имя режиссера и камео Сергея Безрукова (Саши Белого, если кто успел позабыть) вполне способны заманить зрителей в кинотеатры.

Роботы (Robots)

Режиссер: Карлос Салдана, Крис Уэдж
В ролях (роли озвучивали): Юин Макгрегор, Робин Уильямс, Холли Берри, Мел Брукс

Студия, выпустившая неожиданный хит «Ледниковый период», пытается повторить успех своего детища очередной компьютерной байкой. На этот раз, впрочем, речь пойдет вовсе не о смешных зверушках, спасающихся от природной напасти, а о не менее смешных устаревших роботах, обитающих в роботизированном мегаполисе. Главную роль озвучивает Юан Макгрегор, а ассистирует ему великий мультяшный комик Робин Уильямс. Если робот Фендер получится у него хотя бы вполовину таким же заводным, как Джинн из «Аладдина», успех мультфильму обеспечен.



NIKITA®

Игры для мобильных телефонов

Copyright © 2004 Nikita. © Донецкий Е.В. © Elkware © Softeks © Microforum ISPA © Az-group

Еще больше игр на wap.888x.ru и www.888x.ru

Чтобы заказать Java-игру:

· Отправьте SMS-сообщение с указанным кодом на номер 8882

· Через некоторое время на телефон придёт SMS-сообщение с ссылкой на WAP-страницу, по которой нужно будет зайти, чтобы получить заказ.

Стоимость услуги для абонентов: Би Лайн GSM, МТС (на Дону, на Амуре), БайкалВестКом - $3 (без НДС), МТС, МТС - Омск, МТС - Удмуртии МТС-Реком, МегаФон (Москва и МО), Теле2, ЮУСТ - $2,99 (без НДС), МегаФон (Сибирь, Поволжье, Кавказ, Дальний Восток), СМАРТС - Самарская область, Саратовская область, Ульяновская область, республики Башкирия, Татарстан, Калмыкия, Марий Эл, Мордовия - 100 руб. (с НДС), МТС на Кубани - 103,37 руб.(с НДС).

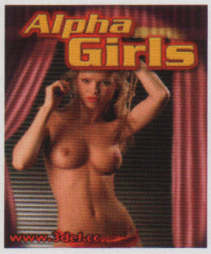




Black Jack (Для взрослых)

Black Jack - самая популярная игра Лас-Вегаса - теперь и на Вашем мобильном! Испытайте судьбу вместе с прекрасной незнакомкой! Правила - просты как всё гениальное: нужно набрать 21 очко или меньше, но при этом обогнать девушку.

Nokia: **3410** – 340415911, Nokia: **3510i** – 340415912, Nokia: **6310i** – 340415913, Siemens: **C55, M50, MT50, SL45i** – 340415914, Siemens: **C60, M55, MC60, S55, SL55** – 340415915, Nokia: **3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7600** – 340415916, Sony Ericsson: **T610, T616, T630, Z600** – 340415917, Samsung: **SGH-C100, SGH-E700, SGH-S100, SGH-X100, SGH-X450, SGH-X600** – 340415918.

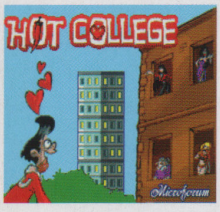


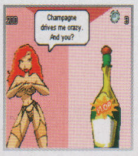


Альфа-девушки (Для взрослых)

Надо набрать больше очков, чем у противника... интересно, правда? Если коротко: красные числа вычитаются, а зеленые - прибавляются, если выберете число в горизонтальном ряду, противнику придется брать из той же колонки. Есть разные режимы сложности, но остается открытым вопрос: при чем тут девушки?! А девушек во время игры Вам предстоит увидеть немало: очень красивых и не очень одетых. Проверьте сами.

Nokia: **3600, 3650, 3660, N-Gage, N-Gage QD** – 340417162, Nokia: **7650** – 340417163, Samsung: **SGH-E100, SGH-E700** – 340417164, Nokia: **3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250** – 340417167, Sony Ericsson: **T610, T616, T618, Z600** – 340417168, Motorola: **V300, V400, V500, V525, V600** – 340417169.

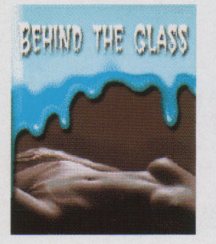




Женская общага (Для взрослых)

Кто из вас не мечтал забраться в женскую общагу, полную молодых студенточек? Теперь у Вас есть шанс воплотить свою тайную мечту в реальности. Вы должны забраться по карнизам в комнату одной из девушек, уклоняясь от выбрасываемого мусора и внезапно открываемых окон. Забравшись к девушке, Вам предстоит уговорить ее быть с Вами как можно более нежной и обходительной...

Motorola: **T720** – 340413583, Nokia: **3510i, 3520, 3530, 3560, 3595** – 340413587, Nokia: **3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i** – 340413588, Nokia: 3650, 6600, 7650, N-Gage, N-Gage QD, Siemens: SX1 – 340413589, Samsung: **SGH-P400** – 340413596, Sharp: **GX-10, GX-20** – 340413600, Siemens: **M55, S55, SL55** – 340413604, Sony Ericsson: **P900** – 340413605.





За стеклом (Для взрослых)

Надо растопить заледеневший экран с помощью мерцающего квадратика. Если растопите хотя бы 75% - появится картинка для детей после 18.

Nokia: **3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250** – 340417030, Nokia: **3650, 3660, 6600, 7650, N-Gage, N-Gage QD** – 340417031.





Лучшие подруги (Слайд-шоу для взрослых)

Приятно наблюдать за откровенными сексуальными играми двух очаровательных девушек, свободных от любых комплексов. Возьмите тайм-аут и расслабьтесь в виртуальном обществе двух смелых в своих фантазиях подружек.

Nokia: **3600, 3620, 3650, 3660, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD** – 340416284, Nokia: **3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600** – 340416285, Samsung: **SGH-C100, SGH-X100, SGH-X600** – 340416286, Siemens: **C60, M55, MC60, S55, SL55** – 340416287.

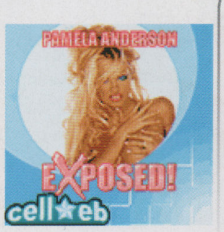




Откровенные игры Инги (Слайд-шоу для взрослых)

В компании этой сексуальной леди Вы не только не заскучаете, но и получите отличную возможность как следует разглядеть самые интимные уголки женского тела. Вы сами не заметите, как обворожительная красавица с лёгкостью увлечёт вас в эротическую игру, полную сладких грёз и фантазий.

Nokia: **3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600** – 340415092, Nokia: **3600, 3620, 3650, 3660, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD** – 340415093, Samsung: **SGH-C100, SGH-X100, SGH-X600** – 340415094, Siemens: **C60, M55, MC60, S55, SL55** – 340415095.





Памела Андерсон (Для взрослых)

Всемирно известная обольстительница любит настойчивых мужчин. Чем упорнее кавалер добивается руки и сердца, тем достойнее он кажется девушке. Но Вы - не кавалер. Вам не нужны рука и сердце Памелы. Вы знаете, что Вас интересует!

Nokia: **3650** – 340418801, Nokia: **7650** – 340418802, Siemens: **A60, C60, M55, MC60** – 340418803, Siemens: **C65, CV65** – 340418804, Samsung: **SGH-E100, SGH-E700, SGH-E800** – 340418805, Siemens: **CX65, CX70, M65, S65, SK65** – 340418811, Nokia: **3600, 3660, N-Gage, N-Gage QD** – 340418813, Samsung: **SGH-E710, SGH-P400, SGH-P510** – 340418814, Sony Ericsson: **P900** – 340418816, Nokia: **3510i, 3520, 3530, 3560, 3650, 3595, 3910i** – 340418817, Nokia: **3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250** – 340418818, Nokia: **6230** – 340418819, Nokia: **7600** – 340418820, Siemens: **S55, SL55** – 340418821, Nokia: **6600, 7610** – 340418822, Siemens: **SX1** – 340418823, Sony Ericsson: **T610, Z600** – 340418824, Sony Ericsson: **T630** – 340418825, Motorola: **V180, V220** – 340418826, Motorola: **V300, V400, V500, V525, V600** – 340418827, Sony Ericsson: **K700i, Z1010** – 340418829.





Покер Греховные мечты: брюнетки (Для взрослых)

Известная экранная реализация покера на этот раз предлагает сразиться со жгучими черноволосыми красавицами. Девушки – новые, но они готовы так же охотно раздеться под Вашими нескромными взглядами, нужно только выиграть!

Nokia: **3650** – 117590, Nokia: **7650** – 117591, Sharp: **GX-10, GX-10i** – 117592, Nokia: **3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250** – 117593.





Специалист по грудям (Для взрослых)

В этой игрушке Вам надо только... разглядывать голую женскую грудь. От Вас потребуется не просто разглядывать, но и указывать, которая из них не настоящая (то есть - с добавлением силикона). Поэтому смотрите внимательней (если уж не можете потрогать)! Если наберете достаточно очков, получите награду.

Nokia: **3600, 3650, 3660, N-Gage, N-Gage QD**, Siemens: **SX1** – 340417430, Nokia: **6600** – 340417431, Nokia: **7610** – 340417432, Nokia: **7650** – 340417433, Sharp: **GX-10, GX-10i** – 340417434, Siemens: **CX65, M65** – 340417435, Nokia: **3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250** – 340417436, Nokia: **6230** – 340417437, Motorola: **V300, V400, V500, V525, V600** – 340417438.





Стрип-покер (Для взрослых)

Получите 100 виртуальных долларов и разденьте девушку, обыграв её в покер!

Nokia: **3410** – 340415919, Nokia: **3510i** – 340415920, Siemens: **C55** – 340415921, Nokia: **3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600** – 340415922, Siemens: **S55** – 340415923, Siemens: **SL45i** – 340415924, Sony Ericsson: **T610, T630** – 340415925, Samsung: **SGH-X100** – 340415926, Nokia: 3600, 3620, 3650, 3660, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD – 340416507.

Внимание!

Убедитесь, что доступ на WAP входит в Ваш тарифный план, и на телефоне произведены необходимые настройки.
Полученная WAP-ссылка работает в течение 24 часов с момента её отправки на телефон.
Доступ на WAP предоставляется оператором связи и оплачивается отдельно согласно тарифам оператора.
Если запрос содержит ошибку, система об этом уведомит, но услуга будет считаться оказанной и оплата со счета будет снята.
Не отправляйте SMS повторно, иначе с Вашего счета еще раз спишутся деньги.

МУЗЫКАЛЬНЫЕ НОВИНКИ

AUDIO

XS MAGAZINE
АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ, АНДРЕЙ ДРОНИН



Аки пчела



Tori Amos
The Beekeeper
Epic

★★★★☆

Тори Эймос — исполнительница, к которой со стандартными мерками подступить нельзя. Что осложняет какое бы то ни было рецензирование. Поклонникам творчества — а действительно преданных поклонников у нее хватает — рецензии эти вообще не нужны. Даже как справочная информация. Плохих альбомов у Эймос не бывает. Бывают разные. Которые где-то посильнее, где-то послабее. А тем, кто не углубляется, большая их часть вообще может показаться достаточно однообразной и усыпляющей.

В случае с «The Beekeeper» все же уместно будет сказать, что предыдущий полноформатник «Scarlet's Walk» был сильнее и интереснее. И с этим, скорее всего, согласится большинство. Но это, что называется, не повод игнорировать свежий релиз — это и ежу понятно. Тори Эймос — явление уникальное. Если раньше оно у вас вызывало зевоту, то «The Beekeeper» не изменит ситуацию никак. И это тоже хорошо.



Social Distortion
Sex, Love and Rock'n'Roll
Time Bomb/BMG

★★★½☆

Патриархи поп-панка — на творчество которых, между прочим, ориентировались в свое время The Offspring — и через двадцать лет не теряют мощи и выглядят бодрячком. Бессменный лидер Майк Несс (который, по большому счету, и есть Social Distortion) хрипло орет в микрофон о том, что не нужно воспринимать его таким, какой он есть (что бы это ни значило), жужжит на гитаре и заправляет все это недурственными мелодиями.



3 Doors Down
Seventeen Days
Republic

★★½☆☆

После двух очень даже неплохих альбомов, резвого старта с хитом «Kryptonite», великолепной «When I'm Gone» и тошнотворно клишированной «Here Without You», 3 Doors Down, уже в ранге фаворитов юношества, выпускают очередной альбом. Который тут же взлетает на верхнюю строчку Billboard. При этом весь запал ребята умудрились по ходу дела растерять. Водянистые и вымученные песни. Слушать можно, но совсем не нужно.



Lindsay Lohan
Speak
Casablanca

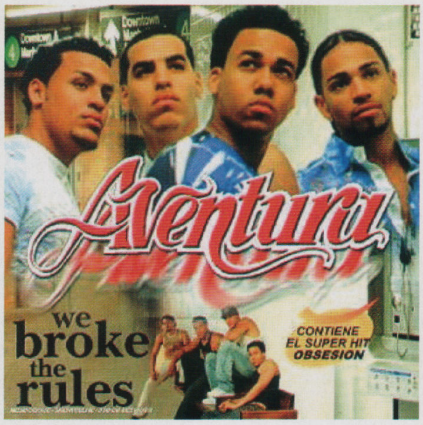
★★★☆☆

Успех Аврил Лавин вызвал целую волну музыки, сделанной по лавиновским лекалам. Причем как-то уж подозрительно часто эта схема отрабатывается на актрисах из подростковых фильмов. Сначала гитарным звуком обзавелась Хилари Дафф. Теперь похожую историю проворачивают с Линдси Лоэн («Чумовая пятница», «Дрянные девчонки»). Получается недурно — денег в продакшн вложено достаточно. Но утомляет до жути.



Ashlee Simpson
Autobiography
Geffen
★★★☆☆

На самом деле, этот альбом вышел в Штатах еще осенью и успел уже схлопотать троекратную платину. У нас же релиз состоялся совсем недавно. Эшли Симпсон — это не только сестра Джессики, но и ведущая популярного телешоу. И ей, как и Линдси Лоэн, захотелось запеть. Гитары прилагаются. Звучит бодро, драйвово и голос у Эшли хриплый рокерский. Но скучно это все примерно так же, как и в случае с альбомом Лоэн.



Aventura
We Broke the Rules
Premium Latin
★★★☆☆

Летний по настроению — но, так получилось, что по факту все же зимний — хит «Obsesion» наше телевидение крепко взяло в оборот. Его слышали даже те, кто и телевизор не особенно смотрит. Отметим, что песня действительно достойная. Собственно, у Aventura весь диск выдержан в такой стилистике. Разве что без женских подпевок. Музыка приятная, но больше нескольких треков подряд нытье этих латиносов вынести трудно.



Isis
Panopticon
Ipecac
★★★★☆

Третий альбом Isis собрал невероятную прессу — рецензии сплошь восторженные. Включая неслыханные 10 баллов из 10 в британском rock sound. Важно понимать, что «Panopticon» рассчитан на очень специфического слушателя. Жанрово это, если позволите, пост-метал. С длиннющими восьмиминутными композициями и странными структурами. Музыканты Tool в полном восторге. Что уже говорит о многом.

Курит и поет

John Lennon
Acoustic
Capitol
★★★½☆



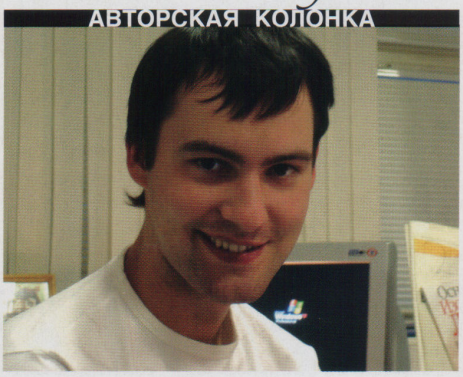


Это не акустический альбом в том смысле, в каком мы привыкли понимать сам термин «альбом». Фактически это бутлег — 16 программных песен-заявлений, записанных на портативную студию в период подготовки первого сольного альбома. Не секрет, что на акустической гитаре Леннон играл хуже какого-нибудь, простите, Бориса Гребенщикова, но лучше Курта Кобейна. Вам это интересно?

Если вдруг среди наших читателей присутствуют «поклонники творчества», которые по непонятным причинам еще не слышали этих песен во всех вариантах исполнения (а настоящие поклонники, вообще-то, обязаны знать наизусть), то смысл послушать «Acoustic» есть. Дабы узнать, как рождались впоследствии всемирно известные композиции, тогда еще не отягощенные мясом аранжировки и качеством студийной аппаратуры. Голое творчество как оно есть. Наброски. Еще раз наглядно демонстрирующие, что у Джона Леннона был прямой телефон с господом богом.

Однако редакция, можно сказать, возмущена поступком Йоко Оно, решившей опубликовать «Acoustic», так как считает циничным бессовестно косить бабло на иконе. Не утруждая себя хоть какой-то работой над материалом.

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА



Андрей Белкин
продюсер/
гейм-дизайнер,
«Акелла»

Кому в геймдеве жить хорошо

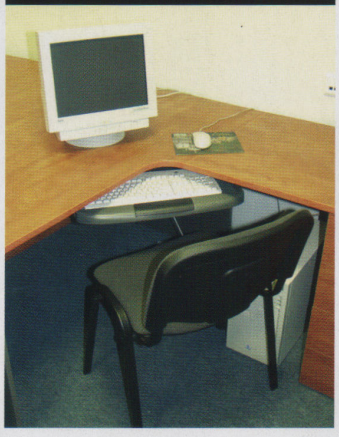
«Игровая индустрия уже обогнала кино!» «Игры наконец-то стали мейнстримом!» «Уже даже в Forbes поняли, что игры — это серьезный бизнес». Таких лозунгов можно легко накидать еще с десяток, если не больше. Все это хоть и правда, но лишь отчасти. Скрывающая темную, «оборотную» сторону медали — какой ценой дается этот «беспрецедентный рост».

Читатели XS наверняка не раз встречали в различных «интервью с создателями» или там «дневниках разработчиков» фразы вроде: «Последнюю неделю перед релизом мы ночевали в офисе» или «Мы работали по 16 часов почти 3 месяца, чтобы успеть сдать игру в срок». К сожалению, многополосный материал с большими и красивыми скриншотами о только что героически завершенном «шедевре», поставляемый на гламурно-глянцевых страницах («а запах!»), плохо передает, что НА САМОМ ДЕЛЕ стоит за этими словами. Игра вышла, а если она еще и удалась и нравится широкой публике, тогда уж точно все эти бравурные фразы воспринимаются не серьезнее рассказов охотника о походе на медведя (нет, тремя медведями!) с одним патроном в стволе. Опасное, но «удачно закончившееся» приключение. Как у Барона Мюнхгаузена.

В жизни же, как говорил агент Купер: «Совы — совсем не то, что нам кажется». Овертаймы, постоянный психологический прессинг, ночные бдения и шаманские танцы вокруг записи очередного релиз-кандидата — вовсе не то, о чем захочется вспоминать за кружкой пива во время дружеской посиделки. Уж лучше сочинить историю «про медведя». Печально, но факт: проблема условий труда и качества жизни вообще — очень скользкая и болезненная для многих девелоперов тема. Более того, как бы это парадоксально ни звучало, проблема стоит тем острее, чем старше и опытнее разработчик.

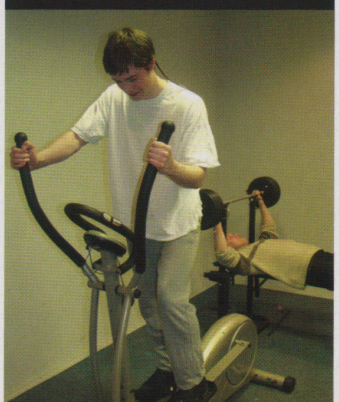
Объясняется все довольно банально. Кто обычно идет работать «в игры»? «От 20-летние» ребята, амбициозные, очень любящие свое дело и желающие превратить хобби в профессию. И вот наш новоиспеченный разработчик, юн и полон пионерского задора, готов денно и нощно пахать на благо проекта, отказывая себе во всем и везде, в глубине души лелея мечту о «красном феррари», славе и вилле где-нибудь по соседству с загородным домом Питера Молинье. Благо, и здоровье еще позволяет, и семьи, опять-таки, еще нет. Но время идет. Наш разработчик постепенно матереет: завершается его первый проект, второй, третий; он уже уважаемый в своей среде профессионал, дома появляются жена и двое детей, а феррари-ковровых дорожек-виллы-банковского счета все нет и нет, а работы — все больше и больше... Более того, наш разработчик уже обменял пионерский задор на мудрость не мальчика, но мужа и прекрасно понимает, что «феррари» ловить надо было в другом водоеме. Но и это еще не все. Хорошо, если разработчик находит в себе ментальные ресурсы и мудро «плюет на феррари», находя душевное умиротворение в семейных ценностях. Так ведь и это не рядовое явление, потому что, правильно, 12-часовой рабочий день, постоянные овертаймы и прессинг никто пока не отменял, а при такой волчьей жизни далеко не всем удается строить нормальные отношения с родными и близкими. Учитывая еще и то, что заработки в игровой индустрии пока все равно уступают смежным отраслям, а квалификационные требования порой очень высоки, наш теперь уже матерый профи задается простым человеческим вопросом: «А оно такое мне надо?»

Типовое место разработчика. Это пока еще пустует, есть желающие?



К сожалению, вышеописанный сценарий отнюдь не плод моего «задевелопенного» воображения. Статистика, собранная IGDA (International Game Developers Association) в документе Quality of Life White Paper (Документ можно свободно скачать после бесплатной регистрации с сайта IGDA — www.igda.org), показывает, что лишь 3,4% опрошенных могут похвастаться средним 10-летним стажем работы в индустрии их коллег по студии. Разочарование постигает даже самых целеустремленных игроделов, подталкивая к поиску более спокойных и сытных хлебов. Особенно расстраивает, что данное «проклятие» проявляется не столько в небольших start-up студиях, сколько в крупных солидных компаниях. Так, 10 ноября прошлого года в комьюнити электронных дневников LiveJournal появилось эссе, имеющее все шансы стать чем-то вроде «апрельских тезисов» социальной революции игровой индустрии, если таковая вдруг все-таки произойдет. В двух словах (желающие ознакомиться с оригиналом могут сходить по адресу: http://www.livejournal.com/users/ea_spouse/), речь в этом посте шла примерно о следующем: пользователь ea_spouse (что дословно можно перевести как «супруга Electronic Arts») весьма эмоционально описала, как ее муж, сотрудник EA, «сгорает на работе», переплевывая все стахановские нормы сверхурочных и ничего не получая взамен, кроме «морально-психологической» подпитки от менеджеров проекта. Парень усердно вкалывал по 12 часов в сутки 7 дней в неделю, надеясь, по крайней мере, на вознаграждение и отпуск, однако, взамен получил... в общем, не получил он ничего. Казалось бы, всего лишь еще один плач Ярославны, но не тут-то было. Сработал эффект последней капли, усиленный во многом еще и

Некоторые компании могут похвастаться наличием спортзала для своих сотрудников.



своевременностью появления сообщения: середина ноября — финишная прямая перед рождественской сдачей проектов. В это время жизнь разработчика превращается в сущий ад. Почти пять тысяч (!) комментариев сочувствующих, рассказы о трудовой этике сотрудников других студий, десятки интервью и заметок в прессе, открытое письмо IGDA, предъявление судебных исков... И это, похоже, еще далеко не конец истории.

Проблема условий труда и качества жизни разработчиков компьютерных игр вообще, похоже, может стать одной из центральных кулуарных тем предстоящей GDC (Game Developers Conference — www.gdconf.com). Как минимум, IGDA собирается посвятить обсуждению данной проблемы однодневный семинар, в котором должны будут принять участие такие яркие личности, как David Perry и Jason Della Rocca. Автор эссе, сохраняющая анонимность до сих пор, основала некоммерческую самофинансируемую организацию Gamewatch.org, миссия которой — отслеживать все аспекты качества жизни разработчиков игр и громогласно заявлять о найденных нарушениях. Все это, я надеюсь, рано или поздно должно привести к появлению нормального «игродевелоперского» профсоюза или гильдии, с нормами и расценками, как, например, в киноиндустрии.

Вполне закономерен вопрос, почему вообще такого профсоюза до сих пор нет, и чем же тогда занимается та же IGDA? Появлению нормального игрового профсоюза мешают, отчасти, трудовые законодательства разных стран, по-разному классифицирующие игростроение. Что до последней организации, то едва ли она может считать себя независимой, ибо существует на спонсорские средства крупных игровых компаний, которые, дипломатично выражаясь, пока не готовы к такому повороту событий.

Впрочем, если уж говорить о точке зрения крупных компаний на эту проблему, то вешанье всех собак на «жадное и бесчеловечное» руководство было бы крайне необъективным. Многие студии, в том числе и упомянутая выше EA, тратят огромные средства на улучшение компенсационных пакетов и условий труда своих сотрудников, искренне желая сделать их жизнь лучше. Достичь же нужного статус-кво с более стабильными соседними отраслями (создание бизнес-приложений, киноиндустрия, реклама и т.п.) не удается, главным образом, в силу многих «внешних» процессов, связанных с относительной молодостью игробизнеса и его очень бурным развитием. А это, в свою очередь, вынуждает руководство многих студий прибегать к непопулярным трудовым практикам.



За кажущимся спокойствием скрывается уже 14-часовой рабочий день. Фотография сделана в половине первого ночи — сдача одного важного майлстоуна.

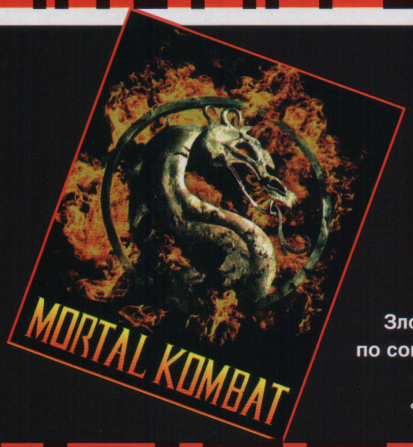
Но обратим же наши взоры на отечественные просторы. Не за горами главный российский индустриальный «капустник», гордо именуемый Конференцией Разработчиков Игр (интересующиеся могут узнать подробности на www.kriconf.ru), где во время кулуарных «терок» центральным вопросом будет: «А как с работой-то вообще»? Ох, ребята, как бы вам сказать... Если коротко, то у нас в плане качества работы и жизни среднестатистического девелопера все плюс/минус «как у них», только меньше и с поправкой на национальные особенности. Например, зарплаты в геймдеве, как и во всей стране, на 90% «черные», то бишь в долларах и конвертиках; о соцпакетах только начинают говорить. Зато всем хорошо знакомы понятия «крышевание», «взятки ментам и пожарникам», а уж о том, что подавляющее большинство разработчиков использует пиратский софт, как-то и не принято даже говорить. Остальные же перечисленные выше проблемы взросления и перебегания в смежную отрасль, плохое планирование — как у взрослых, со всеми вытекающими...

Еще одной забавной «национальной особенностью» является само понятие «среднестатистический отечественный девелопер». Ведь «отечеств» у нас несколько: есть Москва, Питер, Воронеж, Екатеринбург, Киев и... остальная Россия и Украина. Таким образом, уровень жизни сотрудников какой-нибудь крупной московской студии, предлагающей хороший соцпакет и заработную плату в 25-30 тысяч рублей, может быть в несколько раз выше, чем у ребят из не менее талантливой и продуктивной студии, находящейся в провинции. Последняя особенность, пока, как ни странно, дает почву развитию отечественного геймдева (снижение издержек при аутсорсинге в регионы), однако метод это экстенсивный, и, похоже, скоро себя исчерпает. Почему? Да потому, что, правильно, — взросление, опыт, разочарование, перебегание...

В общем, нам всем есть к чему стремиться. Преодолевание возрастных болезней индустрии возможно только при совместных усилиях «верхов» компаний с одной стороны, и «низов» — профсоюзов — с другой. Тема повышения качества жизни игроделов вряд ли будет просто замята, ибо именно это, а вовсе не железо и новое поколение консолей — краеугольный камень дальнейшего развития компьютерных игр. Не будет людей — не будет ничего. Ну, а в нашей стране...хм...очень хочется закончить словами Верки Сердючки из популярного хита: «Хорошо! Все будет хорошо! Все будет хорошо, я это знаю, знаю...»
Вот только, к сожалению, я не знаю. Но верю.

КИНОИГРЫ

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА





Михаил Судаков
Злобный Сукин Сын, по совместительству — главный редактор «Кино-Говно.ком»

СМЕРТЕЛЬНЫЕ

Продолжая начатый в прошлом номере разговор об экранизациях файтингов, нельзя не рассказать о самом, пожалуй, ожидаемом и уж совершенно точно многострадальном проекте — третьей части Mortal Kombat.

Оригинал, снятый Полом Андерсоном, стал первой в истории кинематографа по-настоящему успешной экранизацией игры. Фильм принес 122 миллиона долларов в мировом прокате и, в общем-то, был достаточно тепло встречен как обычными зрителями, так и придирчивыми фанатами оригинала. Да, за все экранное время Лорд Рэйден не соизволил ни разу подраться, а Кано господин Андерсон выставил законченным придурком, зато режиссер не поленился пригласить хорошего постановщика боев, не стал снимать в файтинг-сценах тех актеров, которые в принципе не умеют драться, любовно выписал характеры почти всех персонажей и умело разбавил неизбежный пафос более чем уместным юмором. Когда фраза «Судьбы миллиардов будут зависеть от вас!» сопровождается знаменитым смешком в исполнении Кристофера Ламберта, это, знаете ли, верный признак хорошего вкуса.

Вот с сиквелом — «Аннигиляцией» — вышла сплошная оказия. Мало того, что все актеры, исключая Робина Шу и Талису Сото, его проигнорировали (то ли не получив достойных гонораров, то ли вовремя прочитав предельно идиотский даже по меркам не блещущих изысками файтинг-фильмов сценарий), так в нем еще и бесславно погиб Джонни Кейдж, чего ни один уважающий себя поклонник Mortal Kombat простить киноделам так и не смог. За какие-то пять минут избавиться от одного из самых видных персонажей первой части и всего игрового сериала — вот уж умный поступок!

Поплохели файтинг-сцены, пафос вырос до прямо-таки космических масштабов, самоирония выветрилась, а Шу — определенно не тот актер, который способен потянуть на себе целую картину. Результат предсказуем — гневные вопли людей, для которых аббревиатура «МК» означает вовсе не «Московский комсомолец», яростные пинки вошедших в раж критиков и кассовые сборы на грани окупаемости. «Аннигиляция» сделала с Mortal Kombat то же самое, что «Троица» сделала с «Блэйдом» — поставила под большой вопрос будущее бренда. Просто чудо, что на белый свет выкарабкался телесериал Mortal Kombat: Conquest, впрочем, большой популярностью тоже не пользовавшийся.

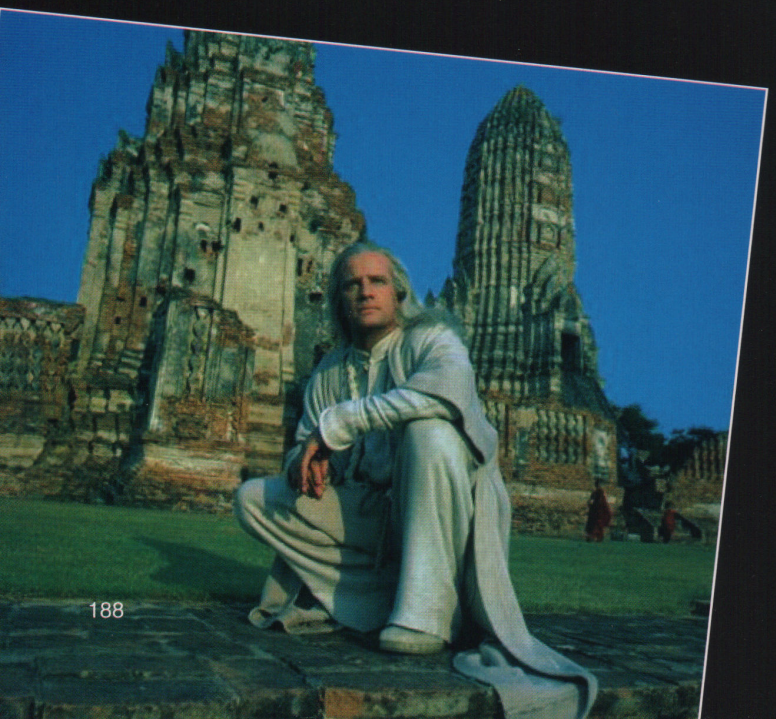
ПОПЫТКА ВОЗРОЖДЕНИЯ

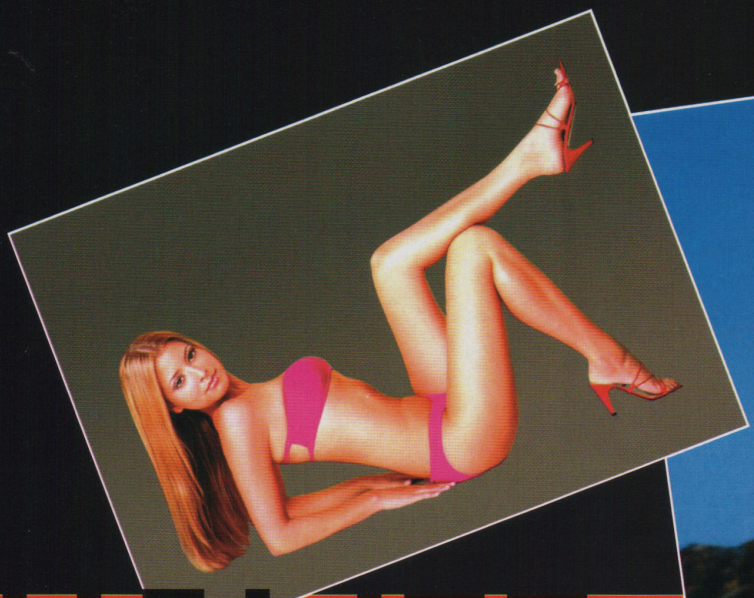
Словом, с тотальным неприятием мировой общественностью второй части надо было что-то делать. И компания Treshold Entertainment, выкупившая права на фильм у брезгливо сморщившей носик New Line Cinema, нашла простой, но единственно верный выход: об «Аннигиляции» решили забыть как о страшном сне. Джонни Кейдж не умирал, Кристофера Ламберта не заменял какой-то странный типчик без единого следа харизмы (пусть даже в дублерах у него — сам Рэй «Дарт Мол» Парк), а Шао Кан не извергал гениальнейшую фразу «Убейте всех земных воинов!»

В новоявленный сиквел, который после долгих колебаний получил подзаголовок Devastation (до этого были как следует обсмакованы Deadly Alliance, Deception и Domination), решили вернуться практически все актеры из оригинала: вышеупомянутые Кристофер Ламберт (Рейден), Линден Эшби (Джонни Кейдж), Робин Шу (Лю Канг), Крис Касамасса (Скорпион) и Талиса Сото (Китана).

Не хочет снова исполнять роль Сони Блэйд лишь Бриджит Уилсон, что крайне печально, но отнюдь не смертельно. Желающих занять это место хватает — это и Сандра Хесс (Соня из «Аннигиляции»), и даже фитнес-модель Триш Стратус. Еще ходят слухи, что в Devastation, помимо уже упомянутых персонажей, появятся широко известный фанатам Джекс Бригс (в «Аннигиляции» его играл Линн Уилльямс) и Кенши — слепой мастер катаны и по совместительству телекинетик.

В молоко продюсеры Devastation (что в переводе, к слову, означает «Опустошение») попали только с режиссером. Долгое время ходили слухи, что свои прямые обязанности исполнит Джон Р. Леонетти — тот самый человек, что снял «Аннигиляцию» и, кстати, после нее для Голливуда боль-







НОМЕР

ше вообще ничего не делал. Затем молва позабыла о несчастном Джоне, у которого уже не осталось не перемытых как следует косточек, и перекинулась на Пола Андерсона — он, дескать, дал жизнь киносериалу, ему и карты в руки. Пол отмалчивался и на все лады расхваливал «Чужого против Хищника», давая понять, что «Смертельная битва» его как бы не очень-то интересует. А жаль, ведь слухи о нем шли бок о бок со сплетнями об увеличении бюджета картины с первоначальных 15-30 до как минимум 50 миллионов долларов.

МОЖЕТ ОСТАТЬСЯ ТОЛЬКО ОДИН

Следующей и вроде бы достаточно достоверной кандидатурой стал Рассел Малкахи — режиссер первого и лучшего пока что «Горца». Общественное мнение зашлось в истерике: «Лучшего кандидата не найти! Рассел, ты наш герой! Рассел, сними файтинг на века!» и все такое прочее. Однако счастье длилось недолго — официального утверждения кандидатуры Малкахи от Treshold так и не последовало, зато на портале IMDB.com в соответствующей графе появилось невразумительное прозвище «mink».

Минк, чтоб вы знали — начинающий режиссер, снявший к настоящему моменту ровно два фильма: Full Circle (2004) и Into the Sun (2005). Главную роль в последнем играет сто лет уже как закатившаяся суперзвезда Стивен Сигал, так что об уровне фильма судите сами. Потянет ли этот самый Минк постановку Mortal Kombat: Devastation — проекта, что ни говори, не самого простого? Ну, чудеса все-таки случаются.

Кстати, парни из Treshold Entertainment до того уверены в успехе третьей части Mortal Kombat, что подумывают уже и о четвертой. Ей пока что дано рабочее название Mortal Kombat: Warzone («Смертельная битва: Зона военных действий»), которое, разумеется, еще сто тысяч раз может измениться. Особенно с учетом того, что слово Warzone начинается отнюдь не на букву «D».

ПОДЗАБОРНЫЙ БОЕЦ

От серьезного перейдем к комедийному — намечающимся (пока что только в голове у потенциального исполнителя главной роли) съемкам Street Fighter 2. Первая часть фильма умудрилась окупиться в прокате и даже принести кое-какую прибыль — по большей части благодаря бешеной популярности игры и одиозной фигуре Жан-Клода Ван Дамма, который в 1994 году еще пользовался неплохим спросом у зрителей.

Отзывы в прессе, однако, были до того уничижительными, что ни о каком сиквеле не шло и речи. Кинокарьера Кайли Миноуг, исполнившей роль Кэмми, закончилась, так толком и не начавшись (вы же не будете называть жалкую горстку недофильмов «карьерой», верно?), а Ван Дамм окончательно скуксился и ушел играть в крайне невнятной «Внезапной смерти».

Давно известно, что уже пережившие свой звездный час и снимающиеся во всяком вторсырье актеры не устают мечтать о триумфальном возвращении на голливудский подиум. Сильвестр Сталлоне лелеет мечты о «Рэмбо-4» и «Рокки-6», Шэрон Стоун носится с «Основным инстинктом-2», а Ван Дамму, как выяснилось, возвращаться особенно не с чем. «Кровавый спорт» и «Кикбоксера» уже успели окончательно измочалить бесконечными сиквелами, «Универсальному солдату» хватило и одного продолжения (зато какого!), а «Трудная мишень» немыслима без Джона Ву, который еще не настолько низко пал, чтобы снова работать в спайке с Жан-Клодом... Остался лишь «Уличный боец», на которого Ван Дамм и возлагает большие надежды.

Надежды, правда, сплошь и рядом какие-то странные. На главную женскую роль (надо полагать, как замену Кайли) Жан-Клод мечтает пригласить певицу (!) Холли Вэланс. Причины? Глубокая личная симпатия и тот факт, что Холли в свободное от турне время занимается кикбоксингом. Сама девушка, впрочем, не горит желанием засветиться в эпике под кодовым названием «Уличный боец-2», что лишний раз доказывает порочность тезиса о безмозглости современных поп-звезд.

В следующем номере мы закроем тему файтингов небольшим рассказом о съемках фильмов Tekken и Soul Calibur, чтобы плавно перейти к экранизации игр, принадлежащих другим жанрам. Продолжение традиционно следует.



Logitech

Журнал XS Magazine и компания Logitech представляют эксклюзивный конкурс «Как мы дошли до мышей!» Каждый читатель имеет шанс выиграть одну из пяти отличных оптических мышек Logitech MX310. Для этого достаточно лишь ответить на нижеследующие пять вопросов. Ответы присылайте электронной почтой на адрес xs@solitary.ru или почтой обычной, по адресу:

127287
г. Москва,
а/я 24,
«XS Magazine».

Результаты конкурса и победители будут объявлены в следующем номере журнала.

Чем отличается лазерная мышь от оптической?

- Длиной шнура
- Лазерным наведением
- Обязательным присутствием коврика
- Навороченным дизайном от КБ имени Куйбышева
- Повышенной чувствительностью

Выберите неправильное утверждение. Мышь — это:

- Манипулятор
- Консоль
- Устройство ввода
- Грызун
- Периферийное устройство

Мышку нельзя присоединить к

- PC
- Mac
- КПК
- PS2
- Xbox

Компания Logitech специализируется на производстве

- Игровых манипуляторов
- Веб-камер
- Покрышек
- Акустических систем
- Мышей и клавиатур

Первыми тонущий корабль покидают:

- Женщины и дети
- Тело капитана
- Крысы
- Беглые каторжники
- Девушка с веслом

NIKITA®

Игры для мобильных телефонов

Copyright © 2004 Nikita. © Донецкий Е.В. © Русские Мобильные Игры © Elkware © Softeks © Microforum ISPA © In-Fusio Inc

Еще больше игр на wap.888x.ru и www.888x.ru

Чтобы заказать Java-игру:

· Отправьте SMS-сообщение с указанным кодом на номер 8882

· Через некоторое время на телефон придёт SMS-сообщение с ссылкой на WAP-страницу, по которой нужно будет зайти, чтобы получить заказ.

Стоимость услуги для абонентов: Би Лайн GSM, МТС (на Дону, на Амуре), БайкалВестКом - $3 (без НДС), МТС, МТС - Омск, МТС - Удмуртии МТС-Реком, МегаФон (Москва и МО), Теле2, ЮУСТ - $2,99 (без НДС), МегаФон (Сибирь, Поволжье, Кавказ, Дальний Восток), СМАРТС - Самарская область, Саратовская область, Ульяновская область, республики Башкирия, Татарстан, Калмыкия, Марий Эл, Мордовия - 100 руб. (с НДС), МТС на Кубани - 103,37 руб.(с НДС).

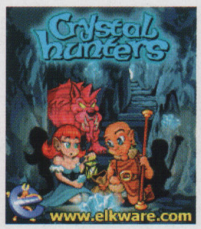




Бильярд (спорт)

Предлагаем Вашему вниманию самый реалистичный бильярд для мобильных телефонов. Вы можете принять участие в 15 различных видах игры, сражаясь не только с виртуальным противником, но и со своими друзьями.

Nokia: **6600, 6620, 6630, 7610** – 340418979; Motorola: **C370, C450, C550** – 340418984; Motorola: **C650, V180, V220** – 340418985; Motorola: **T720, T720i, T722, T722i** – 340418986; Motorola: **V300, V400, V500, V550, V600, V80** – 340418987; Nokia: **3510i, 8910i** – 340418988; Nokia: **3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6610, 6610i, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600** – 340418989; Nokia: **3650, 7650, N-Gage, N-Gage QD** – 340418990; Samsung: **SGH-E700, SGH-E710, SGH-E800, SGH-E810, SGH-P400, SGH-S100, SGH-X400** – 340418991; Samsung: **SGH-X100, SGH-X600** – 340418992; Samsung: **SGH-X450** – 340418993; Siemens: **C65, CF62, SL65** – 340418994; Siemens: **C60, M55, MC60** – 340418995; Siemens: **CX65, CX70, M65, S65** – 340418996; Siemens: **SX1** – 340418997; Sony Ericsson: **K500** – 340418998; Sony Ericsson: **T610, T630, Z600** – 340419000.





Охотники за кристаллами (Аркада)

Осень пришла, в мрачных подземельях поспели кристаллы. Помогите Брайану и Килин собрать их в лабиринтах. Но берегитесь! Кристаллы охраняют ладающие скалы и опасные звери. Сумеете ли Вы избегнуть камней, орлов и пауков?

Nokia: **3650** – 340417617; Nokia: **7650** – 340417618; Samsung: **SGH-C100** – 340417619; Motorola: **C370, C450, C550, E380** – 340417620; Samsung: **SGH-E700** – 340417621; Siemens: **CX65, CX70, M65, S65, SK65** – 340417624; Nokia: **3600, 3660, N-Gage, N-Gage QD** – 340417625; Nokia: **3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 8910i** – 340417626; Nokia: **3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250** – 340417627; Nokia: **6230** – 340417628; Nokia: **7600** – 340417629; Siemens: **S55, SL55, SL65** – 340417630; Nokia: **6600, 7610** – 340417631; Sony Ericsson: **T610, T630, Z600** – 340417632; Motorola: **C650, C651, V180, V220** – 340417633; Motorola: **V300, V400, V500, V525, V600** – 340417634; Samsung: **SGH-X100** – 340417635; Sony Ericsson: **K700i, Z1010** – 340417636.





Властелин колес (Аркада)

Пять крупнейших городов мира ждут, пока вы продемонстрируете свое мастерство в катании на роликах! Отшлифуйте свои умения на 30 уровнях пути к вершине!

Nokia: **3510i, 3520, 3530, 3560, 3595, 8910i** – 340414708; Nokia: **3650** – 340414709; Nokia: **3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600** – 340414710; Nokia: **3600, 3620, 3660, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD** – 340414711; Motorola: **T720, T720i** – 340414712.

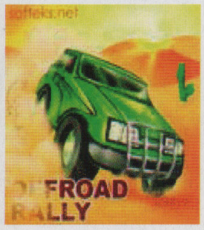




Плазменный ад (Космос)

Вы - пилот Специальных Космических Сил и Вам надо уничтожать инопланетян. Начните миссию со стандартным набором оружия (космические пушки и вакуумные ракеты) и, набирая очки, проведите постепенную модернизацию. Удачи, пилот! Устройте этим зеленым плазменный ад!

Nokia: **3650** – 340417943; Nokia: **7650** – 340417944; Siemens: **A60, C60, M55, MC60** – 340417945; Samsung: **SGH-E100, SGH-E700, SGH-E800** – 340417946; Siemens: **CX65, CX70, M65, S65, SK65** – 340417948; Nokia: **3600, 3660, N-Gage, N-Gage QD** – 340417950; Nokia: **3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 8910i** – 340417951; Nokia: **3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250** – 340417952; Nokia: **6230** – 340417953; Nokia: **7600** – 340417954; Siemens: **S55, SL55** – 340417955; Nokia: **6600, 7610** – 340417956; Sony Ericsson: **T610, T630, Z600** – 340417957; Motorola: **C650, V180, V220** – 340417958; Motorola: **V300, V400, V500, V525, V600** – 340417959.

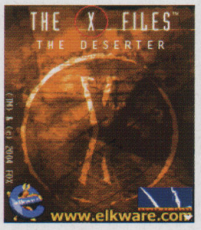




Гонки Внедорожников (Гонки)

Перед Вами - динамичные гонки по бездорожью. Не попадайте в заторы, вовремя ремонтируйтесь и во время проходите контрольные точки!

Nokia: **3410** – 340415943; Nokia: **3510i** – 340415944; Nokia: **6310i** – 340415945; Siemens: **C55, M50, MT50** – 340415946; Siemens: **C60, M55, MC60, S55, SL55** – 340415947; Nokia: **3100, 3108, 3200, 3300, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600** – 340415948; Siemens: **SL45i** – 340415949; Sony Ericsson: **T610, T616, T630, Z600** – 340415950; Samsung: **SGH-C100, SGH-E700, SGH-S100, SGH-X100, SGH-X450, SGH-X600** – 340415951.

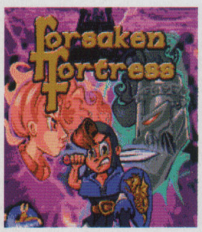




Секретные материалы (Квест)

Старые знакомые агенты Скалли и Малдер обязаны раскрыть очередную зловещую жуть. Кто-то кого-то убил. Причем зверски. А улик нет. И вообще ничего нет, кроме профессионального долга агентов выяснить все об убийстве. Великолепный квест на мобильном телефоне!

Nokia: **3600, 3650** – 340418662; Nokia: **3650** – 340418663; Nokia: **7650** – 340418664; Siemens: **C65, C66, CV65, SL65** – 340418665; Samsung: **SGH-E100, SGH-E700, SGH-E800** – 340418666; Sony Ericsson: **F500i, K500, Z500** – 340418667; Siemens: **CX65, CX70, M65, S65, SK65** – 340418669; Nokia: **N-Gage, N-Gage QD** – 340418671; Nokia: **3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 8910i** – 340418672; Nokia: **3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i** – 340418673; Nokia: **6230** – 340418674; Nokia: **7600** – 340418675; Nokia: **6600, 7610** – 340418676; Siemens: **SX1** – 340418677; Sony Ericsson: **T610, T618, T630, Z600** – 340418678; Motorola: **C650, V180, V220** – 340418679; Motorola: **V300, V400, V500, V525, V600** – 340418680; Sony Ericsson: **K700i, Z1010** – 340418681.

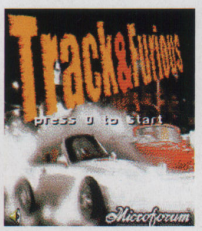




Запретная крепость (Ролевая игра)

Запретная крепость перенесет вас в жестокий и суровый мир, в мир Элендира, где вам придется отбиваться от полчищ врагов и искать не принцессу, а апгрейды к экипировке, иначе не выжить. Принцессы уходят и приходят, а нападать и защищаться хочется всегда!

Nokia: **3650**. Siemens: **SX1** – 340417707. Nokia: **7650** – 340417708. Nokia: **3600, 3660, N-Gage, N-Gage QD** – 340417712. Nokia: **3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250** – 340417713. Nokia: **6230** – 340417714. Nokia: **7600** – 340417715. Motorola: **V300, V400, V500, V525, V600** – 340417717; Sony Ericsson: **Z1010** – 340417718.

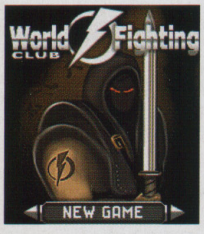




Стрит Рейсинг (Гонки)

Настоящие гонки по трассам США. Тюнингуйте свою машину и - вперед на оживленную трассу. У Вас есть противник, у Вас есть машина и Вы забыли, где находится педаль тормоза! Отличная графика, реалистичные погодные условия (дождь и даже снег) и шесть трасс в Вашем распоряжении!

Motorola: **T720, Sharp: GX-10, GX-20** – 340413567; Nokia: **3510, 3530, 3530, 3560, 3595** – 340413568; Nokia: **5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i** – 340413569; Nokia: **3650, 6600, 7650, N-Gage, N-Gage QD**; Siemens: **SX1** – 340413570; Siemens: **M55, S55, SL55** – 340413571; Sony Ericsson: **P800, P900** – 340413572; Samsung: **SGH-E700, SGH-E710**. Sony Ericsson: **T610, T630, Z600** – 340413573.





Мировой бойцовский клуб (Драка)

Мир расколот на части, бесконечная война уходит в прошлое настолько далеко, что никто не знает, когда она началась. Чтобы положить конец разрушениям, властелины кланов заключили договор о великом боевом турнире, на котором лучшие воины-разрушители будут биться за право своего клана стать доминирующим.

Nokia: **6600** – 340417333; Motorola: **C380, C650, V180** – 340417334; Motorola: **T720, T720i, T722,** – 340417337; Motorola: **E398, V300, V400, V500, V600** – 340417338; Nokia: **3510i, 8910i** – 340417339; Nokia: **3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i** – 340417340; Nokia: **3650, 7650, N-Gage, N-Gage QD** – 340417341; Samsung: **SGH-C100, SGH-C110, SGH-S200** – 340417342; Samsung: **SGH-E700, SGH-E710, SGH-P400, SGH-S100, SGH-X400** – 340417343; Samsung: **SGH-X100, SGH-X600** – 340417344; Samsung: **SGH-X450** – 340417345; Siemens: **C60, M55, MC60** – 340417346; Siemens: **S55, SL55** – 340417347; Siemens: **SX1** – 340417348; Sony Ericsson: **T610, T630, Z600** – 340417349.





ЧЕРНАЯ АКУЛА К-50 (Авиа)

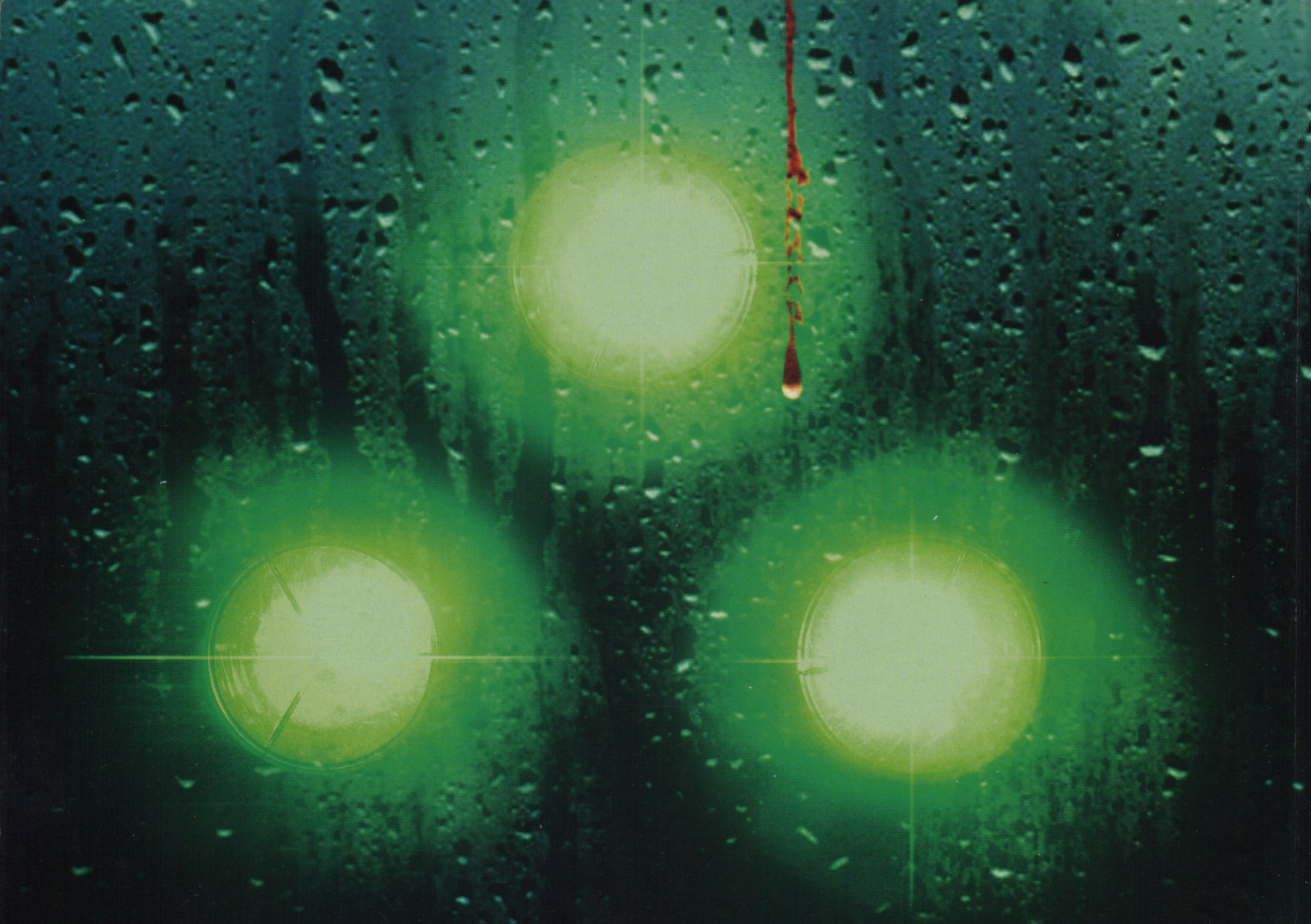
Вы завладели легендарным вертолетом К-50 ("Черная Акула"). Ваша задача: спасти попавших в плен бойцов спецназа. Самое время сесть за штурвал лучшего боевого вертолета в мире и взять правосудие в свои руки. Отличная аркада, вся боевая техника в которой скрупулезно реализована с учетом реальных прототипов. В воздухе Вам встретятся знаменитые Ми -24, а с земли Вас будут обстреливать легендарные С -300 и "Шилки".

Nokia: **3600, 3620, 3650, 3660, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD** – 340415396; Siemens: **C60, M55, S55, SL55** – 340414696; Samsung: **SGH-C100, SGH-X100, SGH-X600** – 340414697; Nokia: **3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600** – 340414698; Nokia: **3510i, 3530, 3595** – 340414699; Samsung: **SGH-X450** – 340416253.

Внимание!

Убедитесь, что доступ на WAP входит в Ваш тарифный план, и на телефоне произведены необходимые настройки.
Полученная WAP-ссылка работает в течение 24 часов с момента её отправки на телефон.
Доступ на WAP предоставляется оператором связи и оплачивается отдельно согласно тарифам оператора.
Если запрос содержит ошибку, система об этом уведомит, но услуга будет считаться оказанной и оплата со счета будет снята.
Не отправляйте SMS повторно, иначе с Вашего счета еще раз спишутся деньги.

Игры для мобильных телефонов



ЧИТАЙТЕ В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ XS MAGAZINE

Самые значимые проекты жанра stealth action. Правдивая история о том, как индустрия докатилась до того, что в играх нас стали учить незаметно подкрадываться сзади.

Эксклюзивная рецензия на Splinter Cell: Chaos Theory. Плюс зеленоглазые спецматериалы от экспертов.

Подробности о ломовом проекте Destroy All Humans. Киношедевр «Марс атакует!» получает достойного преемника.

В то время как буржуйские MMORPG заняты интервенцией, первая российская игра в этом жанре держится молодцом. «Сфера» вчера, сегодня и завтра.

Обойма бронебойных хитов: Devil May Cry 3, Gran Turismo 4, Freedom Force vs the Third Reich, «Казаки II».

И еще пара новых рубрик до кучи.

GAME videogames PARK специализированные магазины

ЛУЧШИЙ АССОРТИМЕНТ
игровых приставок, аксессуаров и игр в России



ТЦ "Горбушкин Двор" пав. С2-074



ТЦ "Горбушка" пав. 173



ТЦ "Горбушкин Двор" пав. В2-302



ТЦ "Горбушкин Двор" пав. G2-068



ТЦ "Горбушка" пав. 108



ТЦ "Горбушка" пав. 259



ТЦ "Черемушки" пав. А1-29

Мы рады Вас видеть ежедневно с 10^{00} до 21^{00}

GAME videogames PARK специализированные магазины

142 5665 www.gamepark.ru

ТЦ "Горбушкин Двор" пав. G2-068;
ТЦ "Горбушкин Двор" пав. С2-074;
ТЦ "Горбушка" пав. 108 тел. 145-66-38;
ТЦ "Горбушка" пав. 173 тел. 730-00-06 доб. 173;
ТЦ "Горбушка" пав. 259 тел. 730-00-06 доб. 259;
ТЦ "Черемушки" пав. 1А-029 тел. 739-82-15;
ТЦ "Горбушкин Двор" пав. А1-022 тел. 737-48-18;
ТЦ "Горбушкин Двор" пав. В2-302 тел. 737-45-82.

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru



ФИРМА "1С"

NIKITA

Copyright © 2004 фирма "1С". Все права защищены.
Copyright © 2004 Nikita. Все права защищены.

Самые популярные программы для домашних компьютеров в МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
ул. Шоссейная, 11;
1-я ул. Энтузиастов,12а;
ул. Новый Арбат, 17;
ул. Профсоюзная д.128,кор.3;
м. Марьино ТК, пав.№19;
ул. Люблинская. 4а;
Беренгов пр, 8/1;
ул. М. Бирюзова, вл. 17;
Смольная,24,«а»;
Б.Ордынка,19, стр. 2;
Ленинградский проспект дом 56/2;
Стратонавтов 9;
Бол. Якиманка 26. Дом игрушки;
Русаковская ул. 27 Дом книги в Сокольниках;
Новослободская ул. 16;
3-ий Добрынинский пер 3\5 кор 1;
Ленинский проспект д 62/1;
Руставели, 1;
Ломоносовский пр-кт 23;
Братиславская ул 13;
Новая Басманная 31 стр 1;
Ивана Франко 38 кор 1;
Ярославское шоссе д. 54;
Полянка д. 28;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект 16;
Маржецкая д 3 (маг Планета);
Нижняя Красносельская 45 кв 41;
Ярцевская 19;
Земляной Вал д.2/50;
Сов. Бутово ул. Старокачаловская д. 16;
Овчинниковская наб. 22/24;
Ленинский проспект 89;
Зеленоград Панфиловский пр-кт корп 1106 Б;
Коровинское шоссе д.20 стр.1;
Нагорный бульвар д.4 к.1;
Аргуновская д4;
Ленинский пр-кт 146;
Ангарская ул. 26 кор 1;
Мясницкая ул 17;
Матвеевская ул 20 кор 1

Александров
Красный пер., 10
Астрахань
ул. Савушкина, 51;
ул. Советская, 36;
ул. Ульяновых, 3
ул.Украинская,3 «Перекресток»
Великий Новгород
ул.Большая Санкт-Петербургская д.6\11
Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE и КО»
Владивосток
ул. Жигур, 48;
ул. Русская, 46 «Планета»;
Владимир
ул. Дворянская, 10;
ул. Дворянская, 11;
Октябрьский пр-т, 47
Волгоград
пр. Ленина, 2-а
Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»
Геленджик,
ул.Полевая, 33 "Компакт"
Губкин
ул. Дзержинского, 113
Дзержинск
ул. Гайдара, 51а
Днепропетровск
пр. Карла Маркса, 50;
ул. Московская, 1;
пр. Карла Маркса, 46;
ул. Харьковская, 2;
ул. Боброва, 23;
ул. Московская, 3;
ул. Ленина, 1-Б
Екатеринбург
ул. 8 Марта, 82, «Игровой Мир»;
ул. Луначарского 49, «Титаник»;
ул.Радищева 4 магазин «Сашон Тим»

Железнодорожный
ТЦ «Юнион» контейнер 71
Жуковский
ул. Гагарина, 24;
ул. Чкалова, 1
Ижевск
ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток»
Иркутск
Чехова 19 «РемБытТехника»;
Ленина 15, «Знание»;
Фурье 8, «ВИД»;
Литвинова 17, «Торговый Комплекс»;
Киевская 2, «CD-Hit»;
Урицкого 13, «Силуэт»;
Партизанская 1, ТД «Hellen»;
Джержинского 26, «ХоббГоблин»;
Урицкого 1, «Детский мир»
Калининград
пл. Победы, 4;
торговая сеть «Монитор»
Калуга
ул. Кирова, 7/47
Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102
Киров
ул.К.Маркса, 129;
ул. Московская, 12;
ул. Пролетарская,17А;
ул.Воровского, 71
Киев
ул. Большая Васильковская, 54 «Сказка»
Клин
ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь»
Кострома
Красные ряды, магазин «Al»;
ул. Советская 130
Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»
Липецк
ул. Ворошилова, 3 «Золотой Диск»

Луганск
ул. Советская, 88 «Протон»;
Лучегорск, Приморский край
4 м-р-н, «Дронис»
Лысьва
ул. Федосеева, 33
Махачкала
ул. М. Ярагского, 67
Миасс
пр. Октября, 31
Минск
ул. Я. Коласа, 1
Нарьян-Мар
ул. Ленина 23 В
Нефтекамск
ул. Ленина, 15
Нефтеюганск
«Россия», мкр. 2, д. 23
Нижний Новгород
ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»;
ул. Веденяпина, 7/9, м-н «Олимпиец»;
ул. Фильченкова, 10 отдел «Компьютер плюс»;
ул. Маслякова, д.5, Салон «Все для бухгалтера»
Новокузнецк
ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ»
Новосибирск
ул. Фабричная 4, оф. 311;
ул. Ватутина, 27;
ул. Челюскинцев, 15
проспект Димитрова, 7, «Меломан»;
Красный проспект, 74, 3 этаж, «Си-Дюк»
Норильск
ул. Богдана Хмельницкого, 17;
ул.Кирова, 29-4
Одесса
ул. Ленина, 32
ул. Ришельевская, 10 "Антошка"
ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»;
ул. Королева 120 ТЦ «Архитекторская»;
ул. Гастелло, 50 ТЦ «Хороппортовский»
Омск
ул. Красный Путь, 9;
Торговый город, 3 радиоряд, 23 место
ул. Котельникова, 12
Первомайский рынок;
Панорама-Центр;
Кирова, 12
Орел
Красина, 1
Орск
ул. Краснознаменная, 64;
Павловский-Посад
ул. Кирова, 23
Пенза
ул. Коммунистическая, 28;
ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»
Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 24;
ул.Луначарского, 58
ул. Уинская, 13, ТД"Владимир"
ул. Борчанинова, 13, универсам "7Я"
Псков
ул. Яна Фабрициуса, 10
Пушкино, МО
Московский проспект,5
Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»
Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гэндальфа»;
ул. Серафимовича, 79, оф. 17;
Компания «Энджин»

Самара
ул. Мичурина, 15, ТЦ «Аквариум»,
секция «АПС», 2 эт.;
ул. Стара Загора, 139, ТЦ «ЗАГОРКА»;
ул. Ульяновская, 18 ТЦ "Вавилон"
ул. Юных Пионеров, 146 "Метида"
ул. Карла Маркса 510Б, 15 мкр. "25 часов"
ул. Садовая, 263
ул. Ульяновская/Самарская, 18/199;
ул. Юных Пионеров, 146
Саранск
ул. Пролетарская, 46;
ул. Большевистская 37/3;
ул. Советская, 65
Сочи
ул. Ленина, 88 «Сириус»
Северодвинск
ул. Плюснина, 11 ТЦ «Дружба»
Североуральск
ул. Молодежная, 10
С.-Петербург
ул. Седова, д.11
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
Левашовский пр., 12;
ул.Гончарная, д.13 «ДиксиПро»;
ул. Марата д.8 «КЕИ»;
ул. Пушкинская, 12, лит. А,
пом 4-Н. «Лайт-Проджект»;
Московский пр., 2;
7-я линия Васильевского острова, д. 40
Большой пр-т Вас. о-ва, 68
Восстания, 13
Невский проспект, 35

Старый Оскол
мкр. Королева, 28а
Сургут
ул. Ленина, 13;
ул. Энгельса, 11, блок Б. «Диггер»
Тамбов
ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРНИСАЖ»
Тольятти
ул. 70 лет Октября, д.41А Т.Д. «Алеся»;
пр. Степана Разина 9а ТД"Славянский" комната №11.
Томск
ул. Иркутский тракт д. 80/1;
ул. Краснознармейская 135;
ул. Яковлева, 6;
ул. Иркутский тракт д. 118/1
Тюмень
ул. Республики, 62
Тында
ул. Кр. Пресня, 33
Уссурийск
ул. Некрасова, 252
Уфа
ул. Лесотехникума, 49, ТСК «Октябрьский»
ул.50-лет СССР, 47 «Онлайн»;
пр. Октября, 137
Челябинск
ул.Российская, 281
Череповец
ул. Тимохина, 7, ТК «Фортуна»
Чусовой
ул. Чайковского, 8
Элиста
ул. Пушкина, 20
Якутск
ул. Орджоникидзе, 20, «Матрица»
Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:
Чистый софт: ТЦ "Черемушки", пав.1Б-38 и 2Е-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ "Буденовский", пав. Б-5 пр. Буденого, 53, стр 2; ТЦ "Горбушкин двор", пав. В2-174, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ"Беляево", ул. Миклухо-Маклая, 37; Отдел в магазине "Мобайл центр", пр.Мира, 112; Отдел в магазине "Мобайл центр",бульвар Дм. Донского, 8.
Ашан: Пересечение МКАД с Осташковским шоссе, Пересечение МКАД с Калужским шоссе
М-Видео: Славянский б-р 13 стр 1, Джигристов ул. 12, 26-й км МКАД, Русаковская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 63, Щелковское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр1-2, Пр-кт Мира, 91 корп.1, Автозаводская д.11, Чонгарский б-р д.3, корп.2, Маросейка д.6/8 с.1, Столешников пер д. 13/15, Люблинская д. 169, Никольская д.8, ул. Бол. Черкизовская д. 1, Измайловский вал д.3, Пятницкая д. 3
Партия: Волгоградский пр-кт. Д. 1, Калужская пл. д.1, Пресненский Вал д. 7, Земляной вал д.32/34, Мичуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д. 118А, Брянская д.12, Солянка д.1, Комсомольский пр-кт 27, Ленинский проспект д70/11, Земляной вал 33, Мал. Черкасский пер 2/5, Долгоруковская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Ураинская 1 А, Народного ополчения ул. 22/2
Премьер-Дивижн: «Торговый ряд «Басманный Дворик», ул. Профсоюзная 19 ; павильон №5», ул. 13-ая Парковая д.27/4.
Формоза: Трехсвятительский переулок д.2, Сухонская д.7 а, Генерала Белова д.4, Шаболовка д. 61/21, Профсоюзная, д. 98, корп.1, Авиамоторная дом 57
Цифра: Пл. Воровского 1, Пр-кт Буденого 53 ТД Буденовский И-5, Кировоградская ул., д 15, ТЦ «Электронный рай», пав.эл12к., Тверская 25/9
«ТД «Союз» Алексеевский, Мира пр-кт, 116 , Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ГУМ, Красная пл., 3, Вешняки, ул. Вешняковская д. 20 А, Динамо, Ленинградский пр-кт, 33 А , Жулебино, Хвальынский б-р, 7/11 , Копейка, Мичуринский пр-т, 44, Магнит, Удальцова ул., 42 , Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ш., 43, Мир, Воронежская ул., 7 , Мир, Волгоградский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул. 144 (Ядран), Никулино, Вернадского пр-кт, 86, стр. 2 , Перекресток, Алтуфьевское ш., 40 А , Рамстор, Каширское шоссе, 61, стр.2 , Ра мстор, Шереметьевская ул., 60 А, Рамстор, Новочеркасский б-р, д.41, с.4, Рамстор, Митинская ул., 53 , Рамстор, Комсомольская пл., 6, Рамстор, Ярцевская ул., 19 , Рамстор, Часовая ул, 13, Таганка, Верхняя Радищевская ул, 22, Текстильщики, Люблинская ул., 2, ЦУМ, Петровка ул.; 2, эт. 6, Юпитер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1 , Столица, Кустанайская ул., 6, Крокус-Строгино, 66 км МКАД, Черемушки,Нахимовский пр-кт, 33/2, СМ - Квадрат, Диск, Ленинский д. 11, Столица Ключевая, АВ-Таганка, Мир Печати,